

Számítástechnikai magazin

# 576 KByte

## THE LION KING

Avagy hogyan lesz egy mozisztárból az év számítógépes játéka? A magyarázatot megtalálod az újság hasábjain és a filmszínházakban!



### SZTÁRPARÁDÉ!

**BLACK THORNE** - A deja vu keríti az embert a hatalmába: honnan is ismerős?  
**DREAMWEB** - ...melynek megtekintését csak felnőtt nézőinknek ajánljuk!  
**CYCLEMANIA** - Végre egy játék, amelyben kiderül, hogy mire is jó a CD-ROM!  
**ACES OF THE DEEP** - Nagy test, nagy élvezet. A mélytengeri ragadozók újabb rohama.  
**ARMOURED FIST** - A Comanche után nehéz újat hozni a színre. Vagy mégis lehetséges?

### KALANDRA FEL!

**WRATH OF THE GODS** - Az antik világ új hősről álmodozik - mégpedig RÓLAD!  
**MASTER OF MAGIC** - Zseni született a "stratégiai" apa és "kaland" anya frigyéből!  
**DRAGONSTONE** - Exkluzív képeink elárulják: nem akármilyen játék van születőben...



Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladónak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1994. NOVEMBER 10.-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN!

## Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

### SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:

MD ALAP SET: MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD .....	1999.-
MD MORTAL II SET: MD II alapgép + SONIC 2 + MORTAL KOMBAT II + 2 db CONTROL PAD .....	3099.-
MD SONIC SET: MD II alapgép + SONIC 2 + SONIC 3 + USA ADAPTER + 2 db CONTROL PAD .....	3099.-
MD SPORT SET I: MD II alapgép + SONIC 2 + NBA JAM + FIFA SOCCER + 2 db CONTROL PAD .....	3499.-
MD SPORT SET II: MD II alapgép + SONIC 2 + FIFA SOCCER + NHL HOCKEY '94 + 2 db CONTROL PAD .....	3399.-
MD TENISZ SET: MD II alapgép + SONIC 2 + PETE SAMPRAS TENNIS + 4 db CONTROL PAD + POSZTER .....	3099.-
MD COMMANDO SET: MD II alapgép + SONIC 2 + URBAN STRIKE + 2 db CONTROL PAD .....	2899.-

### SNES KÍNÁLAT:

SNES ALAP SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + 1 db CONTROL PAD .....	2499.-
SNES AKCIÓ SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + R-TYPE III + CYBERNATOR + 1 db CONTROL PAD .....	3699.-
SNES MORTAL SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD .....	3249.-
SNES SPORT SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + NBA JAM + 2 db CONTROL PAD .....	3549.-
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO WORLD + JURASSIC PARK + PUSH OVER + USA ADAPTER + 1 db CONTROL PAD .....	3999.-

### GAME BOY KÍNÁLAT:

GAME BOY BASIC SET: GAME BOY alapgép játék nélkül .....	899.-
GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND .....	1099.-
GAME BOY SUPER SET: GAME BOY alapgép + MARIO LAND + WARIO LAND MARIO 3 .....	1499.-

### MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:

MS ALAP SET: MS alapgép + SONIC + 2 db CONTROL PAD .....	1199.-
MS SUPER SET: MS alapgép + SONIC + STRIDER + WORLD CUP '94 + 2 db CONTROL PAD .....	1599.-
MS MORTAL SET: MS alapgép + SONIC + MORTAL KOMBAT + 2 db CONTROL PAD .....	1599.-

### GAME GEAR KÍNÁLAT:

GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + COLUMNS .....	1799.-
GAME GEAR SUPER SET: GAME GEAR alapgép + 4 JÁTÉK .....	1899.-

### CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS) 2199 Ft-tól	SNES CONTROL PAD 1999 Ft-tól
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS) 2999 Ft	SNES USA KONVERTER 3200 Ft
SEGA MEGADRIVE USA KONVERTER 3000 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0 9999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER 3200 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER 6999 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0 9999 Ft	SNES SCART KÁBEL 1999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER 7999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL 1999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL 1999 Ft	SNES JOYSTICK HOSSZABBÍTÓ KÁBEL 999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL 1999 Ft	SUPER GAME BOY 9999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal) 9999 Ft	GAME BOY HALÓZATI ADAPTER 1199 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK 7999 Ft	GAME BOY TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) 1999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER 2999 Ft	HANDY BOY (nagyító, lámpa, hangszóró, joystick) 5999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - MEGADRIVE KONVERTER 3999 Ft	GAME BOY-hoz 5999 Ft
GAME GEAR HALÓZATI ADAPTER 1199 Ft	NES ACTION REPLAY 5999 Ft
GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül) 3999 Ft	

## MOST ÉRKEZETT!

#### PC:

DOOM II  
ARMORED FIST  
IRON CROSS  
OUTPOST  
BATTLE BUGS  
ALIEN LEGACY  
LEMMINGS 3  
BREAKTHRU  
ZEPPELIN

#### PC CD-ROM:

OUTPOST  
ECSTATIC  
NOVASTORM (MICROCOSM 2)  
LEMMINGS 3  
LODE RUNNER  
BATTLE BUGS  
DARK LEGIONS

ARMORED FIST  
WOLF PACK  
UNDER A KILLING MOON  
REBEL ASSAULT  
F14 GOLD  
ZEPPELIN

#### AMIGA:

FIELDS OF GLORY  
SIERRA SOCCER  
UFO  
CANNON FODDER COMPILATION  
(Cannon Fodder,  
T2 Arcade, Chaos Engine,  
Settlers)

#### CD32:

CANNON FODDER  
FIELDS OF GLORY

#### SEGA MEGADRIVE:

POWER RANGERS  
SONIC AND KNUCKLES  
STREETS OF RAGE 3

#### GAME GEAR:

SONIC TRIPLE SCORE  
MORTAL KOMBAT 2

#### SNES AMERIKAI:

BLACK THORNE  
BONKERS  
MICHAEL ANDRETI RACING  
SUZUKA 8 HOURS  
TETRIS II

#### GAME BOY:

CONTRA ALIEN WARS  
MORTAL KOMBAT 2

#### AMIGA PROGRAMOK

AIR SUPPORT	1999
ALIEN BREED SPECIAL EDITION	1999
ALL DOGS GO TO HEAVEN	1999
AMNIO	999
ANCHOR AROUND THE WORLD	1999
APOLLO	1999
ARCADE TYPE	1999
ARMOUR GEDDION II	3999
ARKANOID	1999
AWARD WINNERS	1999
AWESOME	1499
BATTLE YONG FORTRESS	1999
BAL	899
BANSHEE-A1200	1999
BENEATH A STEEL SKY	4999
BENEATH THE EARTH	1999
BILL'S TOMATO GAME	1499
BLAST	1999
BLUE ANGELS	1499
BLUE MAX	1999
BOB'S BAD DAY	1999
BONANZA BROS	899
BREATH	1999
BRIAN THE LION-A1200	3999
BURBAN	1999
CARL LEWIS OLYMPIC CHALL.	1999
CHAOS ENGINE	3999
CLIFF HANGER	1999
CLIFF HANGER	1999
CONQUEROR	899
COOL SPOT	3999
COVERGIRL STRIP POKER	1499
COVERGIRL STRIP POKER	3999
CRUISE FOR A CORPSE	1999
CYTRON	3499
DARK MERE	4999
DEATHBRINGER	1499
DEATHBRINGER	1999
DEVIL'S DESIGN	999
DISPOSABLE HERO	1999
DONK	1999
DOGFUS	2999
DOUBLE DRAGON III	1999
DRACULA	3999
DUNE II	4999
E SWAT	999
EL MANNA	1999
ELITE II	4999
EXCELLENT GAMES COLLECTION	4999
FLIGHT OF THE FANTASIES	1999
FLIGHT OF THE FANTASIES	1499
GLADIATORS	1999
GOAL	2999
GOOFATHER	1499
GUNSHIP	1999
GUNSHIP 2000	4999
HARLOCK	1999
HEMLOCK II	4999
HERO GUNS	2999
HOOK	2999

**IMPOSSIBLE MISSION 2025**  
4999Ft

INDY BEAT  
INDIANA JONES ADV.  
INDIANAPOLIS 500  
INTERNATIONAL SOCCER CHALL.  
JACK NICKLAUS GOLF  
JAMES POND 3  
KING  
KILLING GAME SHOW  
KING OF THE HILL  
KING'S QUEST IV  
LAST ACTION HERO  
LAST NINJA III

**LEGACY of SORASIL**  
3999Ft

LEGEND OF KYRANIDIA	3999
LIFE AND DEATH	2999
LINKS GOLF CHALLENGE	1999
LEMON	1999
LOTUS TRILOGY	4499
LOTUS TURBO CHALLENGE	1499
LOTUS TURBO CHALLENGE III	1999
MANIAC MANSION	1999
MELT	1999
MERCENARY III	999
MORTAL KOMBAT	4999
MYTH	1999
NAGAR CHALLENGE	1999
NIGEL MANSELL WORLD CHAMP	4499
NIPPOON SAYS	1999
ONE STEP BEYOND	1999
OPERATION STEALTH	1999
OUTRUN	2999
OUTRIN EUROPA	1499
PERDITION	3999
PINBALL FANTASIES	4499
PINBALL SPECIAL EDITION	3999
PLANET FIRM OUTER SPACE	1999
POLICE QUEST I	1999
RAMBO II	1999
RED ZONE	1499
RISKY WOODS	1999
ROBIN HOOD	1999
RVT RONDA	1499
SECOND SAMURAI-A1200	1999
SEK AND DESTROY	3999
SILENT WARRIORS	1999
SPECIAL FORCES	3999
SPEEDBALL 2	1499
SPOT	899
STREET ROD	1999
STRIKE ELITE	1999
SUPER CARS	999
SUPER CARS II	1499
SUPER SKI II	899
SUPERTRON	3999
SWITCH BLADE	899
TEAM SUZUKI	999
TERMINATOR II ARCADE	3999
TERMINATOR II	1499
THE GREATEST	4999
THEATRE OF DEATH	3999
TOYOTA CELICA	999
TRANSACTICA	3499
TRIPLE ACTION VOLUME I	1999
TRIPLE ACTION VOLUME II	1999
TRIPLE ACTION VOLUME III	1999
TRIPLE OUTRIN	1499
UNIVERSE	4999
URBILIM 3	1499
VIZ	999
WALL ORBS	1499
WINTER OLYMPICS	3999
X OUT	899
YACK MCKRACKEN	1999
ZOO II	3999

#### DUAL MÉDIA (PC ÉS AMIGA) VERZIÓ EGY DOBOZBAN)

BIONIC COMMANDO	999
CARRIER COMMAND	999
RICK DANGEROUS	999
RICK DANGEROUS II	999

#### CD 32 PROGRAMOK

ALFRED CHICKEN	3999
ALIEN BREED ES QWAK	3999
BATTLE TOADS	2999
BRIAN THE LION	4999
BURBA AND STIX	4999
CHAOS ENGINE	4999
CHUCK ROCK	3999
CHUCK ROCK II	4999
D-GENERATION	2999
DANGERBOYS STREETS	1999
DEEP CORE	2999
DESSIN	3999
DISPOSABLE HERO	4999
ELITE II	4999
FIRE AND ICE	1999
FIRE FORCE	2999
FURY OF THE FURIES	3999
GUNSHIP 2000	5999
HEMLOCK II	1999
IL MANN	3999
IMPOSSIBLE MISSION 2025	3999
INTERNATIONAL KARATE	2999
LAST NINJA III	4999
LIBERATION	4999
LOTUS TRILOGY	7999
MICROKOSM	1999
MYTH	2999
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP	4499
PINBALL FANTASIES	4999
PIRATES GOLD	4999
PREMIERE	4999
PROJECT X ES F1 CHALLENGE	1999
SEK AND DESTROY	3999
SENSIBLE SOCCER INT. EDITION	4999
SUMMER OLYMPICS	1999

A konkrét árakért hívjd az 576 KByte boltjait:

Budapest: (1)-112-6415  
Győr: (96)-322-151  
Pécs: (72)-312-862

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSZOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS EÍRÁSSAL!!!



Ha az itt felsorolt árak valamelyiket nem kapod meg kedvező 576 Kbyte bontásban, akkor  
bárhol írd címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

RAVENLOFT	6999
RETURN OF THE PHANTOM	5999
REX NEBULAR	5999
ROBIN HOOD	2499
ROBOCOP III	2499
SECRET OF MONKEY L	2499
SENSELESS SQUAD ENTENSION	2499
SEVEN CITIES OF GOLD	3999
SHUTTLE	4999
SIM CITY 2000	5999
SIM LIFE	4990
SPACE BULK	4990
SPACE QUEST III	2490
SPEAR OF DESTINY	2090
SPEED RAY	1990
STAR CONTROL II	2490
STAR CRUSADER	6999
STARGLOR	5999
STAR WARS SCREEN ENT.	3999
STEG THE SLUG	1999
STEEL THUNDER	2499
STEEL FIGHTER II	2090
STRIKE FLEET	6999
SUBWARRIOR	2499
SUMMER CHALLENGE	2499
SUPREMACY	2499
SYNDICATE	5999
TASKFORCE 1942	5999
TERMINATOR II ARCADE	2999
TERMINATOR RAMPAGE	5999

TEST DRIVE II	1999
THE CYCLES	1999
THE DREAM TEAM	1499
THE GREAT TEST	3999
THEATRE OF DEATH	4999
THEATRE OF WAR	1999
THEIR FINEST MISSION	1999

<b>TIE</b>	
<b>FIGHTER</b>	
<b>6999Ft</b>	

TOYOTA CELICA	1999
TEDDIES	4999
TURTLES WORLD TOUR	1499
ULTIMA UNDERWORLD II	1999
ULTIMA VI	2499
ULTIMA VII	3999
ULTIMA VIII	6999
VIKINGS	3999
WING COMMANDER ACADEMY	3999
WING COMMANDER II	4999
WING COMMANDER MISSION DISK	3999
W/ CLASS AEROBIC BOARD GOLF	1999
WORLD CUP '94 USA	2499
WYF	1499
XEF700 MANTIS	2499

IBM 5.25 PROGRAMOK	
DARKLANDS	4999
FALCON 3.0	4999
GUNSHIP 2000 DATA	2999
LES MANLEY LOST IN LA	1999
SPACE 1889	2499
IBM PC CD-ROM PROGRAMOK	
AL QUADIM	6999
FLYING FORTRESS	6999
RENEATH A STEEL SKY	6999
BLOOD	4999
CIVILIZATION-RAILROAD TYCOON	4999
CRUISE FOR A CORPSE	2999
CYCLEMANIA	
6999Ft	
DAY OF THE TENTACLE	7999
DIGITAL LOVE	3999
DISCOVERIES OF DEEP	6999

DOM II		
8999Ft		
DRAGONSPHERE	6999	
ECO QUEST	6999	
ELITE II	6999	
EYE OF THE BEHOLDER	6999	
F 15 II	2999	
FALCON GOLD	6999	
FATTY BEAR	7999	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	4999	
GOLD PRINX-GOLF	5999	
GUNSHIP 2000SCENARIO	6999	
INSERT OF THE EARTH	2999	
INAR	6999	
Labyrinth of the	6999	
Legend of Kyrandia	2999	
LINKS GOLD	6999	
MANIAC SPORTS	6999	
MEGARACE	6999	
MICROBUSH	6999	
NOMAD	6999	
OSCAR	1999	

<b>DREAMS DELUXE</b>		
<b>6999Ft</b>		<b>FINAL CRISIS DELUXE</b>
PRIVATEER-SAFPS	7999	
SAM AND MAX EIT THE ROAD	7999	
SEAWOLF	6999	
SHADOW CASTER	6999	
SHUTTLE	6999	
SPACE HULK	6999	
SPILLCASTING PARTY PAK	7999	
STARLOCK	6999	
SUBWAR 3850 AND SCENARIO	6999	
SUPER VYA BARBER ASSAULT	6999	
TFX	6999	
THE HORDE	6999	
TRANSCATICA	1999	
UFO	6999	
ULTIMA COMPILATION I-IV	6999	
ULTIMA VII-SAFPS	6999	
WORLD CUP USA	6999	
WRATH OF THE GODS	6999	
XANTH	6999	
<b>MANGA VIDEOK</b>		
3X3 EYES	2999	
3X3 EYES II	2999	
ADVENTURES OF SONIC I	2999	
ADVENTURES OF SONIC II	2999	

AKIRA	2999
BLACK MAGIC M66	2999
CRYING FREEMAN	2999
CRYING FREEMAN II	2999
CRYING FREEMAN III	2999
GUNBUSTERS I-III	2999
GUNBUSTERS III-IV	2999
KAMASUTRA	2999
MACROS II I-II	2999
MACROS II III-IV	2999
MACROS II V-VI	2999
RETURN OF OVERFRIEND III/II	2999
RISE OF THE DRAGON	2999
VIOLENT COP	3999

**AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!**



# KAPJ AZ ALKALMON – HOGY KAPJ MÉG BELŐLÜK!

 90/1 79,-	 90/2 79,-	 90/3 79,-	 90/4 79,-	 90/5 79,-	 90/6 79,-	 90/7 79,-	 91/1 79,-
 91/2 79,-	 91/3 79,-	 91/4 79,-	 91/5 79,-	 91/6 79,-	 91/7-8 158,-	 91/9 98,-	 91/10 98,-
 91/11 98,-	 91/12 98,-	 92/1 98,-	 92/2 98,-	 92/3 98,-	 92/4 98,-	 92/5 98,-	 92/6 98,-
 92/7-8 196,-	 92/9 98,-	 92/10 98,-	 92/11 98,-	 92/12 98,-	 93/1 138,-	 93/2 138,-	 93/3 138,-
 93/4 138,-	 93/5 138,-	 93/6 138,-	 93/7-8 276,-	 93/9 168,-	 93/10 168,-	 93/11 168,-	 93/12 168,-
 94/1 168,-	 94/2 168,-	 94/3 168,-	 94/4 168,-	 94/5 168,-	 94/6 168,-	 94/7-8 336,-	 94/9 168,-
 94/10 218,-							

Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért vásárolható meg.

Mivel egyéb teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,  
ezért az 1991-es, 1992-es, 1993-as és 1994-es számok  
a feltüntetett eredeti árakon vásárolhatók meg.

A Szimulátor különszám elfogyott. A fenti árakhoz portókötség is járul.

Megrendelhető: Comgame GM., 1389 Budapest, Pf.132.

## Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!



576

KByte

## TARTALOM

Már félig-meddig karácsonyi hangulatban nyújtjuk át ehavi produkciónkat, amely a játékpiacon található legtutibb újdonságokat köti egy 48 oldalas SZÍNES csokorba!

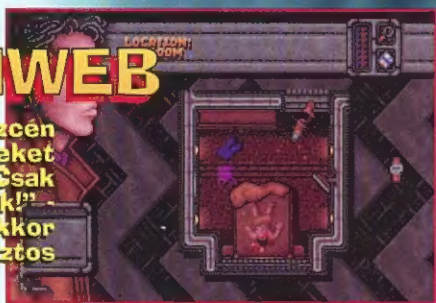
## ARMADA

Űrhaború plusz bolygók felderítése plusz ipartelepítés és persze az ellenfél legyőzése - ezt nyújtja az új Wing Commander epizód.



## DREAMWEB

"Brutalitást, obszcén és véres jeleneteket tartalmazó játék. Csak 18 éven felülieknek!" - áll a dobozon. Akkor semmi extra, biztos dög uncsi...



## BLACKTHORNE

Az régi nagy játékosok minden erénye és szépsége egy játékban összpontosult, amely hamarosan megkezdí hódító útját PC-n.



## DRAGONSTONE

Röpke pillantást vetetünk a még készülékelben lévő kaland/akció-játéokra és a lélegzetünk is elállt: hiszen ez a Zelda Amigán!



HIREK	4-5
ARMADA	6-7
THE CLOU	8-9
DREAMWEB (1.RÉSZ)	10-11
BLACKHTORNE	12
A HÓNAP DUMÁJA/BUKÁSA	15
DARK SUN 2	16-17
ARMOURED FIST	18-20
MANGA MÁNIA	21
SEGA ROVAT	22-25
NINTENDO ROVAT	26-29
CYCLEMANIA	30
CSEVEGŐ	31
CD 32. OLDAL	32
ACES OF THE DEEP	33-35
ÉRKEZÉSI OLDAL	36-37
FANTAZMAGÓRIA	38-39
THE CHAOS ENGINE	40
DRAGONSTONE	41
WRATH OF THE GODS	42-45
MASTER OF MAGIC	46-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/11-66-22) Felelős vezető: Grasselly István

Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.

Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.

Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.



## CYBERDREAMS

A horrorjátékairól ismertté vált nemzetközi cég, a **CYBERDREAMS** igen komoly vállalkozásairól adott híradást: a DARK SEED II mellett az I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM és a HUNTERS OF RALK című dögös produkciókat mutatta be a sajtónak. Az első kettő szigorúan 18 éven felülieknek ajánlott, de a harmadik témája sem ovisoknak való. A DS2-ben ott lépünk színre ahol az első epizódban abbahagytuk, azzal a különbséggel, hogy sokkal több Sötét Világból érkezett szörnyszülöttel kell megbirkózunk, miközben elcseppenhetünk a



H.R.Giger illusztrációk láttán. Több audio és vizuális élményt, komolyabb feladatokat és keményebb fejtörőket ígérnek az alkotók. A "Nincs szám, de üvölnem kell" című alkotás egy Amerikában igen népszerű fantasy író, Harlan Ellison novellája alapján készült és a egy szuperszámítógép belsejébe kalauzolja el a minden extrém történésre felkészült játszani vágyót. A HoR szerzője pedig nem kisebb személyiség, mint az AD&D világának szülőatyja, Gary Gygax, akinek segítségével egy eddig soha nem játszott RPG-sztorit ácsoltak össze a Cyberdreams koponyái. A Ralk bolygó idegeinek kezére került, s a mi feladatunk a bi-

rodalom újraegyesítése lesz, amelyhez a már elcsépeelt stratégiai és harcászati ismeretekeken túl komoly csillagászati és szociológiai tudásra is szükség lesz. Mindhárom mű kizárólag PC CD-ROM-ra jelenik majd meg.

## AMAZING STUDIO



Franciaország a lehetőségek hazája? Ed-dig is szép számmal akadtak nagynevű cégek, akik hírnevüket itt alapozták meg - lásd Cryo, Adeline - no és ne feledkezzünk meg az új állócsillagról, az **AMAZING STUDIO**-ról sem, akik olyan tagokból verbuválódtak, mint a Flashback vagy az Another World kreálói. A nyolctagú fejlesztőgárda ismét robbantani akar a HEARTH OF DARKNESS című alkotásukkal, s erre meg is van minden esélyük, hiszen az anyag egyedülálló a maga nemében. Úgy is nevezhetnénk, mint a "Felsőbbrendű Flashback", hiszen témájában, stílusában nagyon hasonlít rá, de jóval magasabb szintet üt meg. Ezt a kiemelkedően szépen animált főhősnek köszönheti (3000 fázisból áll össze a teljes mozgáskála!), nemeg az állandó mozgásban lévő háttereknek és ellenfeleknek, amelyeknek elegye leginkább egy valódi rajzfilmre emlékezteti az embert. Egyelőre két kép ízelítőül, a sztorit majd néhány szám múlva, mikor már arról is lehet bővebbet tudni (jövő nyáron várható, PC-re).



## ROCKET SCIENCE

Jurassic Park, Terminator, Total Recall, Alien, Conan, The Abyss. Hogy miért sorolom fel ezeket a kasszasikereket? Hát azért, mert nemrég alakult az USA-ban egy cég, a **ROCKET SCIENCE**,



amelynek tagjai olyan srácokból verődtek össze, akik a felsorolt filmekben is dolgoztak mint animátorok, számítógépes grafikusok, egyéb művészek. A cég mögött pedig egy multinacionális vállalat húzódik meg: SEGA Enterprises. Ezek az adatok azt hiszem mindent elárulnak a "vállalkozásról", amelynek első két projektjét már be is mutatták az újságíróknak. Az első a **LOADSTAR**, amely egy teherhajó és kapitánya kalandjait dolgozza fel interaktív formában, amolyan XXI. századi űrjáték stílusban. A játék nem szakít a már-már megszokott hagyományokkal (full-motion video, CD-minőségű zene, eddig soha nem látott effektek, bla-bla-bla), azaz csupán még egy kicsit feljebb tornássa a lécet, amit a konkurenseknek át kell majd ugraniuk, ha versenyben akarnak maradni. A második cse-



metjük egy interaktív kalandjáték, címe **CADILLACS & DINOSAURS**, cselekménye pedig igen furá: 600 év múlva egy hátborzongató kalandra indulunk kedvenc járgányunkkal, egy '53-as évjáratú Cadillac-vel. Utunk során utópisztikus élőlényekbe ütközünk, akiknek már néhány millió éve ki kellett volna halniuk. Igazi örületre számíthatunk - majd jövőre és csak PC CD-ROM-on.

## US GOLD

A **US GOLD** sem akar lemaradni az űrjáték-örülettől és ők is hamarosan piacra dobna egy "minden eddiginél szebb, jobb, ésatöbbibb" lövöldözős stuffot, **ZEPHYR** névre keresztelve. A sztori tipikus: 2365-ben járunk, az óriás konzorciumok csak úgy tudják kereskedelmi út-



vonalaikat megvédeni a mindenre elszánt rablóhordáktól, hogy "örzö-védő káeftéket" bérelnék fel; ők a Zefírek. A játékban tehát a törvény nevében kell minden mozgó tárgyat elpusztítani az űrsiklókra emlékeztető csészعالjakban ülve alagutakban, csatornarendszerekben, síkárórokban röpködve. Magyarul semmi extra, a grafika ugyan '94-es színvonalú, az animációk korrektek, a játékon még



egy kicsit izgulni is lehet, de nem egyedülálló a hangulata. Talán csak az jelenthet felüdülést, hogy akár hatan is nyomulhatunk majd egymás ellen hálózatba kötve (megjelenés novemberben, csak PC-re).

### MAX DESIGN

Az autómobilok történelme két-három évvel ezelőtt izgalmas témája volt a számítógépes játékoknak, de mára már enyhé túlkínálat van ezen a piacon is. Ezért is gondolhatta a már bizonyítottan jónévű **MAX DESIGN**, hogy megspékeli a hagyományos történelmi áttekintéseket egy kis extrával. Legújabb fejlesztésük, az **OLDTIMER** már ennek a gondolatnak a jegyében született. Nemcsak egy egyszerű historiális stratégia/szimulációról van szó, mivel a kor technikai fejlettségének, gazdaságának, politikájának, stb függvényében az általunk kiagyalt járgányokkal versenyezhetünk is a konkurenciával. Szó szerinti versengés ez, 3D-s vezetési erőpróbák teszik egyedivé a játékmenetet. Akinek pedig még ez sem lenne elég, az egy több mint 200 korabeli képből és mozgófilmből álló külön szekciót is talál majd a CD-n és kedvére megcsodálhatja a matuzsálemeket az összes technikai adattal és információkkal egyetemben. A megjelenése csak jövőre várható PC CD-ROM-on.



### MAXIS

Nem hiszek a szememnek! A **MAXIS** Sim sorozatának újabb epizódja van születőben a ki tudja hány rész és kiegészítő lemez után. A legfrissebb tagnak **SIM RAINFOREST** lesz a címe, amiből mindenki leszűrheti, hogy egy vérbeli környezetvédelmi taggal bővül majd a nagy PC-s (és remélhetőleg az Amiga 1200-as) programcsalád. Egy dilemmával teli játéknak nézünk elébe, ahol a mi feladatunk lesz annak elbírálása, hogy a városépítési projektünket az erdőirtás, mint elítélt tevékenység folytatásával tegyük sikeressé, vagy valami köztes utat választva, "környezetvédelmi szempontokat is figyelembe véve" alakítsuk őserdei telepünk életét. A "tereprendezési tervünket" igen sokrétű egyeztetéseknek kell megelőznie, többek között a helyi lakosság, a területre érkező turisták illetve a csillagászok és egyéb rejtőzködő tevékenységet végző kutatók igényeit és elvárásait figyelembe véve. A már megszokott izometrikus ábrázolási forma és az ablak-irányítás kiegészül majd videofilmbetétekkel és atmoszférikus erdőhangokkal. A munkálatok még igencsak kezdeti stádiumban vannak, jövő év közepét célozták meg az alkotók a kiadás határidejeként.



### US GOLD

Tudom, hogy a golfprogramok hazai keresleti görbéje tart a zéróhoz, de ezegyszer kivételt teszek. A **US GOLD** nem nyugodott bele a PGA Golf világoralmába és **WORLD CUP GOLF** címmel a 40 éves golf világkupa alkalmából egy nemes ajándékkal szeretné meglepni a sportág szerelmeseit. Mivel a stílus minden eleme ki lett már aknáva ezért más oldalról próbálta megvalósítani az "eddig még nem látott" minőséget a cég: a CD-ROM adta lehetőségek segítségével a legnagyobb pályák videóra lettek véve és úgy játszhatunk a terepeken, mintha TÉNYLEG ott lennénk. Az eredeti pályák legapróbb buckája is a helyén van, minden oldalról körbe



lehet járni a lyukat, a labdát, a jelzőzászlókat, stb. Egyszóval maximális mozgásszabadságot kapunk egy 100%-osan élethű terepen! Mondanom sem kell, hogy a versenyzők is digitalizáltak, mint ha egy amatőr videófelvételen játszanánk vissza, ahogy Kis Pista luftot üt, vagy egy suhintással a többszáz yardra lévő lyukba talál. Állati jó lesz az anyag - nemcsak golfmegszállottaknak, hanem a szépre érzékeny egyéneknek is! Megjelenés december táján.

### ELITE

Ismét feláldozóban van a 3D-s autószimulátorok csillaga, hiszen számos nagy cég jelentette be illetően fejlesztési szándékát. Most hozzájuk csatlakozott az **ELITE**, amely **POWERSLIDE** néven egy újfajta autóversenyt készít és dob hamarosan piacra PC-re. Ígéreteik szerint egy kifinomult irányítási rendszerrel ellátott, a vezetőnek nagy mozgási szabadságot kínáló, SVGA-s poligonos grafikai megoldásokkal fel-tuningolt produkció sül majd ki a dologból. Hatféle járgánnyal döngethetünk (többek között Toyota Celica, Ford Escort Cosworth, Peugeot 205 GTI) a kiválasztott géppel a többi ellen, 22 különféle tereptulajdonságokkal megáldott pályán, 5 féle rálátási lehetőséggel. Érdekes, hogy belső nézet nincs, de annál nagyobb hangsúlyt fektettek a külső nézetek érdekesebbé és látványosabbá tételére. További ingyencsökként látványos kipörgéseket, indításnál füstölő gumikat, rükverc-ben való száguldozást is ígér a játék. Idénre ígéri, de valószínűbb a jövő év eleje.





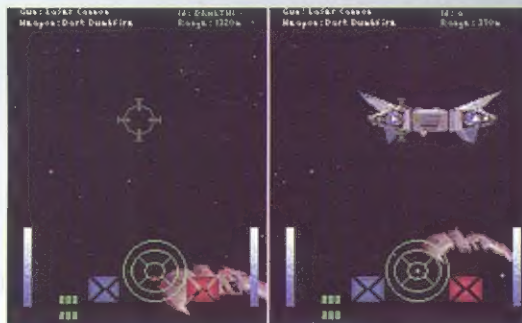
Hányadik bőr is ez, kedves ORIGIN?

# ARMADA

## WING COMMANDER

1, 2, 3, Privateer, Academy... Armada. Bizony, a "sorozat" folytatódik, az Origin a legmélyéig kivesézi az űrhajós akciójátékok repertoárját. Az első két részben az Állam-szövetség és a Kilrathik között dúló háborúk közepébe csöppentünk, a Privateerben egy pénzsóvár kereskedő személyében huppan-tunk űrhajóba, míg az Academy-ben az eddig össze-szedett űrrepülőadásunkból vizsgázhattunk illetve kedvünkre gyakorolhattunk. Mi jöhet még? Ezt a kérdést

én is feltettem magamnak, amíg bele nem mélyedtem az Armadába. Néhány percnyi ismerkedés után kiderült, hogy a Wing Commander alap ismét kapott egy kis stratégiai fűszerezést, de nem olyat mint egy éve a Privateer! Nem is ólommentes paprikát, sőt mégcsak nem is valami egzotikus nyavaját, hanem egy nagyon régi témát húztak rá - persze szép, új köntösben, úgy, hogy az megfeleljen a nép elvárásainak. Hogy mi is ez (egy levegővel)? Bolygók felderítése, azokon bányák telepítése, űrhajógyártás, erőépítés - és persze az ellenfél legigázása. Na, ha már mindenki tud mindent, akár mélyebben is beleáshatjuk magunkat az Armadába...



● Az osztott képernyő tényleg a végtelékig le van csúszasztva. Ha ügyesen segítjük egymást, nincs ellenfelünk!



● Néhány éve még állóképnek is megcsodáltuk volna. Mára ez a vektoros valóság!

General midis zenékről, és "csak" egy mezei SB sípolásait hallgathatjuk - de legalább vannak digi hangok. Azonban - ha már a beszédnél tartunk - kiemelnek egy nagyon szimpatikus újítást: a lövöldözés közben elhagyó dumákat (mert azért egy-kettő be van építve) kedvünkre alakíthatjuk. Ehhez nem kell mást tennünk, mint magnóról vagy mikrofonról bedigitalizálni a kívánt szöveget WAV formátumba (a Windows Sound recordere prímán megfelel), majd az így készített WAV file-okat az Armada könyvtárában található wav2tnt.exe programmal átalakítani TNT formátumra. Pi. wav2tnt.exe saját.wav megdöglész, kutya! A sa-

amikor valamelyik barátunkkal rostokolunk egy gép felett, és nem egymás kezéből kapkodjuk ki a billentyűzetet, hanem kedvünkre szivathatjuk (vagy segíthetjük) egymást... (a 64-es időkből emlékszem ilyen partikra).

### MOST MÁR SZIGORÚAN CSAK A KEZELÉSRŐL...

A rövidke intró lelőve a címképernyőn találjuk magunkat (egészen megdöbbentő...), ahol a következő címszavak közül választhatunk: **One player:** egy játékos; **Two player:** két játékos; **Load game:** állás betöltése. Egy játékos esetén mehetünk

lövöldözni a Gauntlet ponttal, fejleszthetjük stratégiai tudásunkat az Armada feliratot választva, illetve belekezdhetünk egy nagyobbacska hadjáratba a Campaign-nal. Két játékos esetén ki kell választani, hogy modemen, hálózaton vagy osztott képernyőn kívánunk-e majd játszani, és végül itt is választhatunk a játék típusát illetően, de itt megjelenik a Battle pont is, amikor a kiválasztott hajóval egymás ellen kelhetünk birokra.



● Stratégia terén igen szegényes az ARMADA. Csak ezekből az építményekből húzhatunk fel valamit a bolygóra.



● Szomorú vég! A rakéta szemével követhetjük végig ellenfeleink megsemmisülését.

### CSITT-CSATT, AVAGY RÖVIDEN A LEHETŐSÉGEKRŐL

Először néhány szót a technikai háttérrel: a program nem ijeszthet el senkit méretével, a hat install lemez még kevésnek is tűnik. A memóriagény a régi (4 MB), a hangkártyák terén sem jelent meg semmi újítás. Sajnos nem ismeri a GUS-t sem, de az emulátorok elég tisztességesen hajlandók együttműködni a programmal. Egy kis probléma azonban itt is akad: ha a megaem-et használjuk, nem hajlandó annak az SB digi emulátorát használni, ha meg a SBOS-t, akkor le kell mondani a

jav.wav saját hangfile-unk neve, az utána írt tetszőleges szöveget pedig a képernyőre írja ki a játék. Az új TNT kiterjesztésű file-t a játék setupjában berhelhetjük be (erről még később). A program grafikája minden elfogultság nélkül gyönyörű. A hajók közeli is szépek, állóképeknek is elmennének, de így, mozgatva már egész filmszerű a hatás. Egyedüli hiányérzetem az átvezetőképeknél van. Az intro is elég nyúl farknyi, és átvezetővel is csak elvéve találkozik az ember. (Na majd a 3-ban! Azt hiszem, ott nem lesz ok panaszra az átvezető(film)k terén.) A program egyébként épít a társasjátékra, lehetőség van modemes, hálózatos sőt osztott képernyős játékra is. Így ismét eljőhet az az idő,

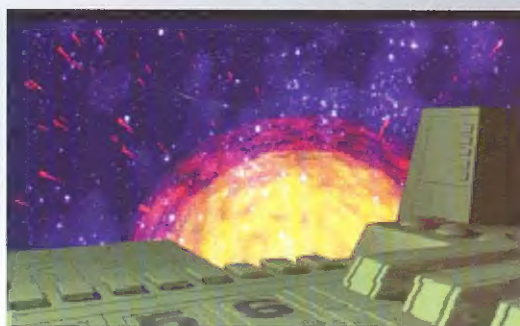
**Az ARMADA és CAMPAIGN pontok:** Bármelyik pontot választva először is meg kell határozni, hogy melyik oldalon állunk, majd megadni egy nevet. Az előkészületek evvel véget is értek. A képernyőn megjelenik a vezérlőpult, ahol a következőket látjuk: a bal felső sarokban a kiválasztott bolygó képét és néhány fontos adatot láthatunk. Ezek felelőre lefelé: hányadik körben járunk; a nevünk; a bolygó neve és koordinátái; ha van hajógyártás, akkor mit gyártanak és hányadik periódusban vannak a munkálatok; S: raktárkészlet; R: kitermelhető ásványi kincs; M: kitermelés mennyisége körönként. A bal alsó radaron látjuk a jelenlegi szektor kicsinyített térképét, amelyen gyorsan mozogha-



tunk. A képernyő legnagyobb részét a szektor térképe foglalja el. Itt kiválaszthatjuk a bolygókat vagy az űrhajókat, amelyeknek ezután a legkülönbözőbb parancsokat adhatjuk. Ezek a parancsikonok a képernyő alján helyezkednek el, lássuk akkor őket részletesebben:

**MENU:** ezzel léphetünk be a szokásos setup-ba, ahol menthetünk, tölthetünk, kiléphetünk a játékból, és ami a legfontosabb: beállíthatjuk, hogy gyors harcokat akarunk-e (ilyenkor a gép játszik helyettünk felettebb bennán), vagy mi kívánunk repkedni.

**PLANET MENU:** ezt választva az aktuális bolygó adatai kerülnek a nagy térkép helyére. A bolygó neve, a raktárkészlet, kitermelhető ásványi kincs mennyisége, a kitermelés mennyisége körönként. Ha van hajógyártás, annak neve és a munkálatok periódusa, valamint anyahajónk raktárkészlete. A bolygókra háromféle építmény kerülhet: bányá, űrhajógyár és erőd. Kizárólag akkor építhetjük, ha a bolygó mellett áll az anyahajónk, és azon elegendő nyersanyag van elraktározva (az épületek ára a képük alatt van feltüntetve). Ekkor megjelenik a **BUY** felirat az alatt, amire van elég fedezetünk. Ha már létezik ilyen építmény, a **SALVAGE**-el eladhatjuk féláron. Amennyiben nincs elég anyagunk raktáron **INSFRES** jelenik meg, ha pedig az anyahajó nem tartózkodik a bolygó mellett, akkor a **NO CARRIER** felirat. Ha sikeresen bevásároltunk, további állí-



● Ismét egy sikeres hadjárat végén. Az ellenfél anyahajója pukkan egyet és...



● Amikor egymás mellett harcolunk, kedvünkre mazsolázhatunk a különféle hajók között.

tásokra is van lehetőség: a bányá képre kattintva választhatunk a normál és gyors termelés között; a hajógyárra kattintva kiválaszthatjuk az építendő hajó típusát (a legkisebb hajó legyártási ideje 1 kör, a komolyabbaké 2-3); az erődre klikkelve pedig annak fegyverzettségét állíthatjuk be (könnyű-közepes-nehez). Az erőd nem egy utolsó dolog, mert bányáink és üzemünk sokszor a betolakodók martalékká válnak, de ha van egy remek erődünk fordítva sültet el a dolog. A nyilakkal a bolygók között válogathatunk.

**MOVE:** bármilyen űrhajóra vagy űrhajócsoporthoz kattintva kiválaszthatjuk az úticélt. Ha többen vannak egy csoportban, kijelölhetjük, hogy kik menjenek és kik maradjanak.

**MOVE RESOURCES:** ez a menüpont csak az anyahajó, bolygók és szállítóhajók esetén érvényes. Evvel mozgathatjuk a kitermelt ásványi kincsetek hajóról bolygóra. Fontos: ha új bolygóra akarunk telepíteni, akkor legalább 10 egységnyi legyen az anyahajónk, hogy legalább egy bányát tudjunk venni. Jó tudni: hiába van a bolygón 50 tonna anyagunk, ahhoz, hogy vásárolni tudjunk belőle, az anyahajón kell lennie az anyagnak.

**CATALOG:** az eddig megismert bolygók névsora, kitermelhető ásványi kincs mennyisége (**RES**), kitermelés mennyisége körönként (**M.R.**), raktárkészlet (**S**), illetve az öt űrhajó nevének kezdőbetűi, és azok száma a bolygókon.

**INFORMATION:** az előző körben történtek leírása.

**DOCK:** Ha az anyahajó más hajókkal van egy helyen, azok bedokkolhatnak az anyahajóba. Ne feledjük, kezdéskor két kis hajó van bedokkolva az anyahajónkba.

**EXECUTE:** a kör vége, megtörténnek a kijelölt mozgások, esetleg harcokra kerül sor. Harc esetén ki kell választanunk, melyik űrhajóval kívánunk repülni, ha több is van a helyszínen. Ha kilőnek, választhatunk új hajót

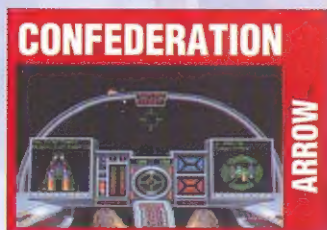
azok közül, akik jelenleg is harcban állnak, vagy azok közül, akik utánpótlásként a háttérben maradtak.

## GAUNTLET - AVAGY A RÖPKÖDÉSRŐL DIÓHÉJBAN

Aki egyedül játszik, a szokásos "Commander"-es belsőben találja magát. Osztott képernyő (a képernyőt függőlegesen választották szét) esetén csak a legfontosabb jelzőkészülékeket látjuk, minden csi-csa nélkül. A műszerfal - mely géptípusonként erősen különbözik - tényleg csak a legfontosabbakat tartalmazza: a két radar az ellenfél és saját állapotunkat mutatja, a kék és piros sávok pajzsunk illetve hajónk sérülését. A radar, sebességmérő és energiamérő jelentése is első ránézésre egyértelmű. Aki játszott már valamelyik előddel, annak a billentyűkiosztás is ismerős, akinek esetleg nem, az lépjen be az options menübe, ott kedvére definiálhatja a kiosztást. Itt lehet egyébként beüzemelni saját gyártmányú digi file-ainkat, ki-be kapcsolhatjuk a hangot és zenét, kalibrálhatjuk a joyst.

Egyszóval nem egy utolsó játék az ARMADA. Bár a stratégiai rész kicsit gyermeketegnek tűnhet, főleg egy Outposthoz képest, de a program remek szórakozás, akár egy félórás kikapcsolódásra is, hisz nem kell napokat tölteni a bonyolult menük és almenük kibogozásával. Ha pedig sikerül beszervezni valamelyik haverunkat egy párbajra vagy egy társas repkedésre, akkor pillanatok alatt el lehet ütni egy esős, borús, ködös novemberi estét.

Koronczai Gáspár



ARROW



PHANTOM



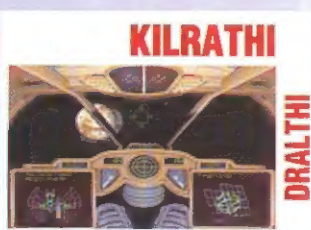
WRAITH



GLADIUS



BANSHEE



DRALTHI



SHOKLAR



JRATHEK



KORLARH



GORAN

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

W.C. ARMADA

KIADJA: ORIGIN

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összehatás

89%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 12MB VIDEO: VGA CPU: 386+ CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# HA A ROSSZASÁG AZ ÉLETELEMED, AKKOR EZ A TE JÁTÉKOD!

Végre egy játék, amelyben nem az unalmas JÓ-szeret kell játszani, hanem megmártóztunk a rosszság hús hullámaiban is. A The Clue-ban ugyanis egy betörő alakítunk. Hol is játszódhatna a játék, mint Londonban, az 1950-es években, amikor az egész világon virágkorát élte a bűnözés. A Tökéletes Vonatrablás is ekkoriban történt - azt hiszem. Ideális tehát a környezet ahhoz, hogy megvalósítsuk életünk nagy vágyát, és elraboljuk a Brit Koronaékszereket, melyek segítségével életünk hátralévő részében milliommoként élhetnénk. Addig azonban hosszú út vezet. Lassuk hát, hogyan is kezdünk hozzá.

Vidéki gyerekként érkezünk Londonba, kevés pénzzel, kicsivel több tehetséggel és még több ambícióval. Ez azonban még mind kevés az elinduláshoz. Először is egy szobára lesz szükségünk, ahol az akciókat kitervelhetjük. Ezért menjünk a rendőrségre, ahol ha bejelentjük, hogy ellopták a pénztárcánkat, az a rogyant rendőr ad egy tizest. Ezzel már kivehetünk egy szobát, majd azonnal fel is hívhatjuk anyucit. Ő egy barátját ajánlja: forduljunk hozzá, ha megszorulunk. Tegyük is így, mire ő egy egyszerű betörés fejében ad egy autót, és egy kis pénzt felszerelésre. Most már mindenünk megvan, amivel elindulhatunk, lássuk hát, mi is kell egy sikeres akcióhoz:

## MOZGÁS, FELDERÍTÉS

- **WALK:** a jelenlegi színhelyen mehetünk be az egyes épületekbe, vagy el-sétálhatunk a taxihoz.

- **TALK:** az épp erre lődörgő ismerősökkel beszélgethetünk (kikérdezhetjük általános témákról, tapasztalatairól, munkájáról, rendőrségi priuszáról, valamint - ha bűnöző alkat - munkát is ajánlhatunk neki a következő akciókba). Betérhetünk a munkahelyükre is, de ott sokkal kötöttebb a társalgás, mint egy Pub-ban, ahol felszabadultabban beszélgethetünk. Lehet, hogy a munkahelyén nagyobb százalékot kér a zsákmányból, mint a szabadidejében.



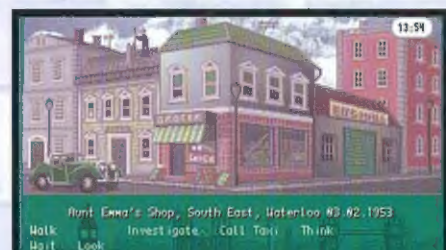
● A bárokban találkozhatunk leendő társainkkal. A részegzet azért ne zargassuk.



● Első akciónkat is gondos tervezés előzze meg!

- **WAIT:** várhatunk (amíg kinyit egy bolt, valaki megérkezik, stb).  
- **LOOK** (nem a Skywalker): a helyszínt vagy az erre sétáló embereket nézhetjük meg. Ha egy leendő célpületben vagyunk, akkor itt a következő pontokat láthatjuk:

# THE



● Ebbe a boltba bármikor visszatérhetünk, ha egy kis zsebpénzre van szükségünk.

- **Next Object:** az épületben található tárgyak között la-po-zhatunk;  
- **Previous Object:** szintén;  
- **Examine:** a kiválasztott tárgy megvizsgálása. Ha az egy riasztó, akkor azt láthatjuk, hogy mely egyéb tárgyak vannak rákötve, egyébként pedig a (bennre tárolt) tárgy becsült értékét, súlyát, méretét és a képét nézhetjük meg;  
- **Guard:** ha az épületben van őr, akkor annak az út-vonalát vizsgálhatjuk meg;  
- **Ready:** kész a vizsgálódás, mehetünk.  
- **CALL TAXI** ponttal juthatunk el más helyszínekre.  
- **THINK:** gondolkodás mindentelőről.  
- **General:** Matt Stuvysunt (tehát a saját) állapotunkról, képességeinkről;  
- **Own Cars:** a saját autóinkról olvashatunk (név, kor, teljesítmény és sebesség új korában, értéke, szállítható személyek száma, általános állapota, motor/gumik/karosszéria állapota, maximális teher, feltűnőségének foka - ez a korával, színével, állapotával, valamint azzal van összefüggésben, hogy hány akcióban használtuk már fel. Ha ez a szám 50 körül van, mindenképpen adjuk el és vegyünk egy másikat, különben a tethelyen valaki emlékezni fog a rendszámunkra, és mehetünk a rács mögé);  
- **Friends:** ismerőseinkről általában, a leendő cinkos-társainkról (akiknek már ajánlottunk munkát) bővebben olvashatunk itt. Tulajdonságai és képességei a következők lehet-nek: **HEALTH** (a gyors munkához és meneküléshez kell), **MOOD** (jobban koncentrálni, kevesebb áruló nyomot hagy), **INTELLIGENCE** (a bonyolultabb munkákhoz - kasszaírúráshoz, riasztókikiktatáshoz - kell, de az akció utáni "felszívódás-hoz" sem árt), **STRENGTH** (harcban, zsákmánycipeléskor), **STAMINA** (enélkül pihenni kell az akció alatt vagy áruló



# BÁR A KÜLSŐSÍN NEM A LEGJOBB A JÁTEK MENET LEBILINGSELO.

nyomokat hagy), **LOYALTY** (ha elképzeljük, beköpi-e vagy sem), **DEXTERITY** (közégyesség, finom munkákhoz és harcokhoz), **PERSONAL RELATIONSHIPS** (ha ez magas, nem köpi be ha elképzeljük, mert "szeret minket"), **REPUTATION** (nem jó, ha magas, mert akció után nehezen tud elrejőzni, mindenhol felismerik), **GREED** (nem jó, ha a társ önző), **NERVES** (munkához, esetleg vállalkozáshoz, harckor jól jönnek a kötélidegek), **RECORDS** (szintén nem jó, ha már van priusza). Az adottságok pedig: **DRIVING** (meneküléskor milyen gyorsan tudja vezetni az autót), **LOCKS** (ajtók kinyitása), **EXPLOSIVES** (robbanóanyag kezelése), **ELECTRONICS** (milyen gyorsan tudja áldróttozni a riasztókat), **LOOKING OUT** ("hesszeléskor" jól jön az a bizonyos hatodik érzék), **FIGHTING** (örökkel való harc) - **OWN TOOLS**: az eszközök neve, értéke, a használó sérülés-

rázsban a már meglevő kocsinkat festethetjük át, javíthatjuk részbenként vagy globálisan, persze jó drágán - akárcsak az életben. Két-háromszor használt kocsinkat már adjuk el, mert hiába festetjük, javítgatjuk, úgyis túl feltűnő marad. Ezt a százalékat egy új járgánynál is nézzük meg, mert egy Jeep vagy egy Jaguár már alapszámban szemézt szúr

## ESZKÖZÖK

Ezt a boltot a Watling Streeten találjuk. Itt vehetünk egyre modernebb felszerelést, megnézhetjük azok használhatóságát, zajszintjét, valamint hogy milyen tudás és egyéb kellék kell a használatukhoz. Ne felejtjük el a kellékeket is megvizsgálni, mert egy fűró hiába csendes, ha a generátor hangjától a fal le-



# CLUE!

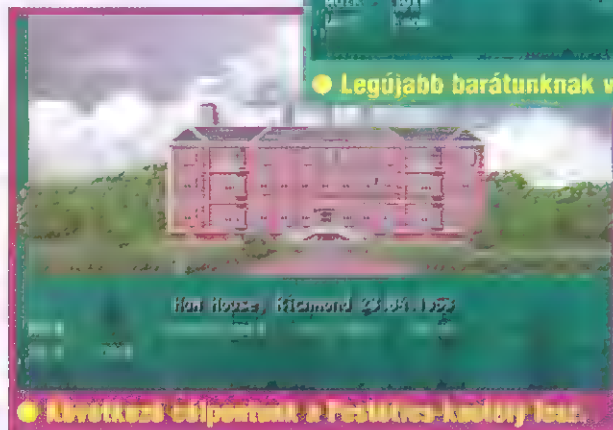
veszélye, az okozott zaj, használatához szükséges egyéb eszközök, felhasználhatósága

- **BUILDING**: a kiszemelt épületekről olvashatunk, úgymint: **ALARM MARGIN** (maximum ennyi időnk van az akció teljes végrehajtására. Természetesen minél gyorsabbak vagyunk, annál nagyobb az előnyünk a rendőrség előtt), **VALUABLES** (ennyi "zsé" van az épületben), **ESCAPE ROUTE** (menekülési útvonal - a helyes autó kiválasztásához kell: városban a lóerő, autópályán a végsebesség a döntő), **SECURITY** (mennyire védett az épület - riasztókkal, őrkkel, rendőrállásokkal. Itt jegyzem meg, hogy ha egy riasztó megszólal akciónk alatt, akkor már hiába menekülünk, mindenképp elkapnak), **RADIO** (adóvevőnek-e az őrk - ilyenkor a mi adásainkat is elfoghatják) **TRAINING OF GUARDS** (őrk kiképzettsége: jó, ha a harcos emberünk ennél jobban tud küzdeni), **MAXIMUM NOISE** (ennél nagyobb zajnál a járőr vagy a

dobja a vakolatot. Azon viszont ne ijedjünk meg, hogy eleinte csak álkulcsokat lehet kapni, mert mire kelleni fog, meg lesz a lángvágó is. Egy viszont nagyon fontos: kesztyűt vegyünk először, különben a nyomozók azonnal kiderítik, hogy mi voltunk az "ismeretlen tettesek". Ugyanígy a cipő és a maszk sem árt. Mindent csak egyszer kell megvenni, mert az akció alatt



● Legújabb barátunknak van egy kis beütése.



● Következő célpontunk a Festőkesz-könyvtár lesz.

szomszédok felfigyelnek; a helyes eszközök kiválasztásához fontos).

- **LOOT**: a zsákmány, amit eddig összeraboltunk.

## AUTÓK

A Wellington Roadon van a kereskedő. Itt egyrészt a parkolóban eladhatjuk kocsinkat és másikat vehetünk, másrészt a ga-

## AZ ORGAZDA

Több is van belőlük. Mindegyik egy-két dologra specializálódott (szobrok, képek, ételkülönlegességek, pénzmosás), értelemszerűen azoknál több pénzt kaphatunk az áruért, mint a többiekénél. Nem árt körbenézni egy-egy rablás után, mert egy rossz üzlettel sok haszontól maradhatunk el egy-egy értékebb műtárgynál.

## A KIFELYELÉS

Ahogy egyre több betörést követünk el, újabb és újabb lehetőségek merülnek fel a következő akcióhoz, míg végül a múzeumokon, bankokon keresztül el nem jutunk a Towerig, ahol a koronaékszereket őrzik. Egy-egy ilyen helyszínt az akció előtt nem árt figyelni, azonban ekkor mi is egyre gyanúsabbak leszünk. 50 %-ig azonban mindenképpen ki kell figyelni a helyet,

## A TERVEZÉS

Hotelszobánkban, csendes magányunkban alakíthatjuk ki a tervet, a társakat telefonon szervezhetjük be, ha eddig még nem tettük meg. Beállíthatjuk a célépületet, a menekülőautót, annak vezetőjét, valamint elolvashatjuk a saját részesedésünket, az útvonalat és annak hosszát. Új tagokat is vehetünk fel, régiek helyett is, de maximum annyit, hogy velünk együtt elférjenek a kocsiban. Ezután elkezdhetjük magát a tervezést. Itt az eddigi, félbehagyott terveinket változtathatjuk meg, folytathatjuk, vagy kezdetűk teljesen előről is. Embereink mozgását, cselekvéseit itt kell minden részletre figyelve beállítanunk, mert a betörés alatt már nem változtathatunk. Minden cselekvés után nézzük meg a kis órát, amely másodpercre bontva mutatja az eltelt időt. Nagyon fontos, hogy az egyes tárgyakat csak akkor mozgassuk, ha biztos, hogy egy társunk már kapcsolta a riasztót. Ehhez várunk kell néha, ilyenkor ácsoroghatunk egy bizonyos ideig vagy addig, amíg a másik nem üzen rádión. Minden eszköz mellett elolvashatjuk, hogy az aktuális zár kinyitásához mennyi időre van szükségünk. Az őrköt csak hátulról lehet eredményesen elnémitani, mert szemből észrevesz és riasztja társait. Az akciónak akkor van vége, ha mindenki visszatért a kocsikhoz. Aki épp nem mozog vagy szerel, az pihen és figyel. Ha kész vagyunk, a hotelszobában alhatunk egyet vagy kezdetűk a végrehajtást. Ekkor már csak az azonnali menekülés az, amit választhatunk, egyébként minden a terv szerint halad majd. A meneküléskor a kocsi sebessége a vezetőtől függ, ha a fekete pont (a zsaruk kocsija) utolér, akkor kampó.

Valójában a játék nem a leglátványosabbak közül való, zenéje sem túl jó (azért nem rossz), de a története annyira lebilincselő, hogy összességében az év játéka címre esélyes játékká válik a program. Mindenképp próbáljátok ki Ti is az Erő Sötét Oldalát!

Ancy

576 ÉRTÉKELŐ  
THE CLUE  
KÍADJA  
NEO/KOMPART

grafika  
hang/zene  
kezelhetőség  
működés  
PITE KORREKT KEMÉNY

összehasonlítás  
88%

C64: LEMEZ KAZETTA  
AMIGA: 500 1200 CD32  
PC: RAM: 2MB HD: 6MB VIDEO: VGA CPU: 286  
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB











# BLACKTHORNE

LÁM, LÁM – NEM KELL AHHOZ  
CSODAGÉP, HOGY EGY JÓT  
JÁTSSZUNK!

A TUUL évszázadokig egy békés világ volt – addig, amíg csak egy emberi faj éldegélt a bolygón. Az uralkodójuk egy hatalmas sámán volt, akinek a legendák szerint minden fellelhető tudás a kezében összpontosult. Az uralkodói pozíció évszázadokon keresztül apáról-fiúra szállt, generációkon keresztül, töretlenül. A sorozat 99. évében azonban fiúikrek születtek, így kétségesé vált a trón további sorsa. A varázslók több tucatnyi tesztnek vetették alá a gyermekeket és rövidesen világossá vált, hogy az ikrek teljesen azonos képességűek. Egy napon az apa útra kelt, hogy egy utolsó feladatot adjon a fiúknak – ennek színhelyül a Szomorúság Sivatagát választotta. A fiúk három nap múlva tér-

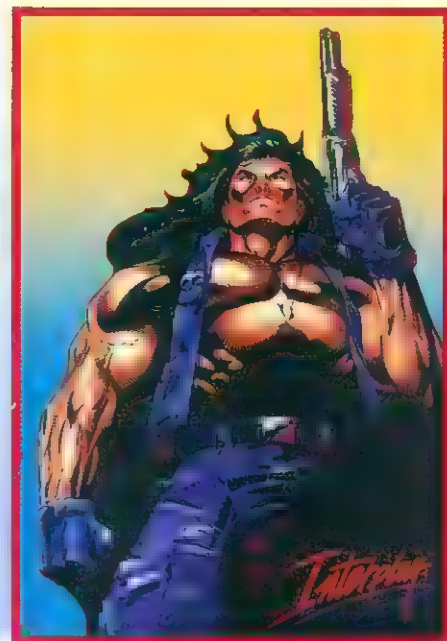
ték körül az éltető energiától vibráló követ. Ka'dra'suul más utat választott. Ők a katakombák mélyére, a hatalmas kastély termei alá rejtették a követ. Lassacskán azonban ez a gyémánt is kifejtette hatását – az emberek fizikai és lelki változásokon estek át és egy idő után egy teljesen zord faj alakult ki belőlük. Szerencsére a hatalmas sivatag miatt a két nép egyáltalán nem érintkezett egymással. Egy napon azonban a Sötétítő energiája, amit XANDRALITE-nak hívtak, elkezdett kiapadni. A démoni Sötétítő nem adott többé elég anyagot a fűtéshez és világításához.

Egy fiatal harcos, névszerint SARLAC maga mellé állította az embereket és ANDROTH ellen prédikált. Azzal lázította társait, hogy az ott élők igazságtalanul élvezik a Világoskő áldásos hatását. SARLAC rövidesen hatalomra jutott, befészkelte magát a hatalmas Árnyék Rejtő kastélyba, és seregeit ANDROTH leigázására vezette. A békés város védtelen lakói hamar áldozatul estek Sarlac hordáinak. Arra kényszerítették őket, hogy saját bányáikban dolgozzanak és táplálják a kihűlőfőben levő Sötétkövet. Még a háború kezdetekor Vlaros király fontos lépésre szánta el magát – varázslatos úton elküldte fiát a Földre, hogy magasszintű katonai kiképzést kapjon. Vele volt a Világoskő, amellyel akkor kell majd visszatérnie, ha képes lesz népének felszabadítására. Húsz év után megszólalt Kyle Blackthorne emlékezte – a szuperharcos visszatért saját világába! Galadriil varázsló elteleportálta őt a bányába, ahol a fiú elkezdhetette felszabadító küldetését.

## TIMED IT, LIKED IT, LOVED IT

(Megpróbáltam, megletszelt, megszerettem)

Az INTERPLAY programozói úgy gondolták, hogy az igazi NAGY JÁTEKOSOK talán még nem felejtették el, hogy milyen nagyszerű is egy vérbeli akció-kalandjáték. Egy olyan, aminek rabul ejtő meséje van, izgalmas, kemény, könnyen kezelhető – olyan, mint sok játék volt ANNAK IDEJÉN. Nem kell hozzá CD lejátszó, nincs benne renderelt 3 dimenziós csodaszárguldás, nincsenek nyakatekert joystickrángatások. Csak a hős, pár fegyver, több ellenfél és egy jókora labirintus. **IMPOSSIBLE MISSION+FORT APOCALYPSE+COMMANDO=BLACKTHORNE.**



## TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

Tényleg nehéz mit írni erről a csodálatos játékról, hiszen aki a képek alapján nem igazul be, azt nem is akarom meggyőzni. Fehér atlétikós hősrünkkel 5 különálló helyszínt kell bejárni, melyek igen szerteágazó labirintusoknak felelnek meg – létrákkal, szakadékokkal, kapaszkodókkal. Fegyverünkkel akár hátrafelé is löhetünk, futhatunk, védekezésként beállhatunk az árnyékba és akár bukfencezhetünk is. Néhány eszközt is felhasználhatunk (néhányiket újra is!), kulcsokat, bombákat, lebegőkészüléket, mindezeket egy menüből kiválasztva, rém kényelmesen. A tesztet a PC-s verzió előzeteséről készítettem, amelyben csak az első helyszínt lehetett bejárni. Körülbelül az újság megjelenésének hetében már a 17 pályás SUPER NINTENDO és MEGADRIVE változat is kapható lesz, a PC-vel együtt. A grafika semmiféle nagy attrakciót nem tartalmaz, de az én ízésemnek mégis 100%-osan megfelel. Higgyétek el, ennél több nem kell egy játékhoz sem – mégsem a 32/64 bité a világ!

Martin

## NÉZZÉTEK MEG A KÉPEKET HÁT NEM IMÁDNIVALÓ?







A 10. évfordulóját ünneplő **Computer Karácsony** szeretettel várja a számítástechnika megszállottjait  
**1994 december 10-11-én a Közszerző Szakszervezetek Szövetségének Székházában**  
**(Budapest, VIII. ker., Puskin utca 4.)!**

Szenzációs programokkal, óriási vásárlási akciókkal, aktuális kérdésekben illetékes meghívott szakértőkkel, bemutatókkal, világpremierekkel várunk mindenkit.

**Belépő: 70 Ft (felnőtt),  
 40 Ft (gyermek, nyugdíjas, katona).**

**NYITVA: 9-19 óráig**

*Mi is ott leszünk!*

### THE PARTY '94

December 26-31-ig Dániában, Herningben kerül megrendezésre az év legnagyobb Amigás, PC-s, C64-es demo party-ja kb. 4000 résztvevővel a világ minden tájáról, fantasztikus versenyekkel és programokkal.

**Most te is ott lehetsz!**

Az utazással kapcsolatos információk és jelentkezés: 185-75-75 (Petroff).

Az **576 KByte** keres hazai illetve külföldi terjesztésre igényesen elkészített számítógépes játékokat (C64, Amiga, PC)!

Demokat, referenciákat az újság címére várunk (1389 Budapest, Pf.: 132).

**Ne szalaszd el a LEhetőséget a FElemelkedésre!**

## NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!

Ha **1994 december 20-ig** legalább fél évre előfizetsz az újságra és Fortuna is melléd szegődik, a januári sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá tetszőlegesen kiválasztott SEGA játékot nyerhetsz a budapesti, győri vagy pécsi **576Kbyte Shop** választékából.

A sorsoláson a törzselőfizetőink is részt vesznek.

## Megrendelő

**E L Ő F I Z E T É S = B I Z T O N S Á G**

**Kedvezményes előfizetési díj:**

- |                          |              |         |
|--------------------------|--------------|---------|
| <input type="checkbox"/> | negyed évre: | 600,-   |
| <input type="checkbox"/> | fél évre:    | 1.200,- |
| <input type="checkbox"/> | egy évre:    | 2.400,- |

Megrendelem az 576 Kbyte című lapot \_\_\_\_ példányban

Megrendelő neve: \_\_\_\_\_

Címe: \_\_\_\_\_

Irányítószám: \_\_\_\_\_

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:



**COMGAME GM**

1389 Budapest,  
 Postafiók 132.



# APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatnan, nyomtatott nagybetrűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy vagy szóköz kerüljön. A kivágtott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatva az általunk ezután kiadott csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés megtörténtétől számított 14 napon belül a hirdetés megjelentetésére eszaki és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

## HIRDETÉSI ÁRAK:

**Magánszemélyeknek:** az első 5 sorig 240,- Ft + 25% ÁFA = 300,- Ft minden további sor 100,- Ft + 25% ÁFA = 125,- Ft  
**Közületeknek:** az első 5 sorig 480,- Ft + 25% ÁFA = 600,- Ft minden további sor 200,- Ft + 25% ÁFA = 250,- Ft

### GEPTÍPUS:

☐ PC

☐ AMIGA

☐ C64

☐ EGYÉB

### ROVAT:

☐ CSERE

☐ KERES

☐ KÍNÁL

### OPCIÓK:

☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR)

☐ INVERZ (+50% FELÁR)

☐ AMIGA (+50% FELÁR)

## A P R Ó

### AMIGA KÍNÁL

● Amiga 500 plus 5 25 drive-val + 100 db lemez lele 3 M modulátor CD32 gép + Microcosm Diggers Oscar játékok Danieluski Zsolt 4400 Nyregyháza Rák László J 38

● Commodore A500 (V 1.3 1 MB) színes sztereó monitorral 50 db lemezzel olcsón eladó Erd 4482 Koltai Ádám E u 25 (de után 4-10) vagy íj levelet

● Sürgősen eladó! Egy Vortex Golden Gate 25 MHz 80386 SX-AT emulátor Amiga2000/ Amiga3000 floppy disk controllerrel. Irányár: 25.000 Ft. Dobó Balázs 1115 Bp. Fránkó u. 12/b. 117. Tel.: 1-622-597.

● A500 500 + 600-hoz 40 MB HD + 8 MB SIMM RAM bővíthető sürgősen eladó Ar megegyezés szerint Tel (77)-381-893 helyiügynök EMAIL h 430827@stud.u-szeged.hu

● Eladó Amiga2000 + KS 20 + 2 MB RAM A2091 + 50 MB HD + 2 db floppy + 2 db M-krojoy + 300 lemez + Philips monitor Irányár 82 000 Ft Korom Mihály 1037 Bp. Becsi L 281

● Amiga CD32 + 7 játék eladó (PI Wing Commander Myth) Ár 38 000 Ft Érdeklődni lehet az 1651 621 telefonszámon Krcó Balázs

● Amiga1200 sürgősen eladó Kérésre extrák hangidő, midi interface lemezek Irányár 44 900 Ft Érdeklődni Sződerényi István 2100 Godólló Haraszt köz 6

● Eladó: jó állapotban lévő A500, 1 MB színes monitorral, lemezekkel, Action Replay kártyával, joystickkal. Irányár: 62.000 Ft Érdeklődni: Tel.: 06 37 388-284.

● Eladó Amiga 500 (1 MB) + TV modulátor Bootsektor + Chip/Fast RAM alkapcsoló + 20 db lemez Ár 28 000 Ft Érdeklődni 1899 064 Nyeste Jánosnál vagy személyesen 1042 Budapest IV. Virág ut 31 IX/56 Kocsis Sándorné

● Amiga 500, 1 MB RAM modulátor olcsón eladó Vennék A1200 al Cím 2400 Dunajváros Hajnal u 4 2/5 Tel 06-25-311-803 munkaidőben (Vörös Ágnes)

● Amiga 600 eladó alékokkal Joystick kal szakroda ommal Philips monochrom 20 db mon toral 28 000 Ft-ért külön kiadás Erd Oláh Zsolt 2363 Felsőpakony Csokonai u 39

● Eladó 1 db Amiga 1200 as 40 MB os Winchesterrel + játékok egér joy 1 db Philips monitor Erd Radván Tamás 6090 Kunszentmiklós Rigó u 6/A Tel 76/351 686

● Eladó A500 (1M RAM 1 3/2 0) + 1084s monitor + külső drive + 2 M külső Fast RAM + lemezek és egyéb kiegészítők Erd Nagy Péter 262-45-11/235 os szoba (az esli orakban)

● Amiga 500 plus (2 0 1MB) Winchester monitor + külső drive + 2 M külső Fast RAM + lemezek és egyéb kiegészítők Erd Nagy Péter 262-45-11/235 os szoba (az esli orakban)

● Eladó Amiga 500 (V 1.3 1 MB) + 80 MB Winchester + TV modulátor + kb 100 db lemez box-szal + játékok Egyben kb 50 000 Ft Tel 06/22 368-921

● Eladó Amiga 500 1.5 MB RAM TV modulátor felhasználó lemez egér Ugyanitt eladó C64 magnóval Cím Varga Szabolcs 8800 Nagyvárda Körte u 87

● Eladó Amiga 500 (1 MB) 1200-as egér 3 db joystick, 50 emez TV modulátor Ár 38 000 Ft Cím Horváth Gábor 2600 Vác Vám u 10 5/2

● Eladó Amiga 500, 1 MB + külső drive, 1 db joy, 60 db lemezzel, mezezőkkel, 47.000 Ft, Érdeklődni 17 órától, 271-5588 számom.

● Amiga CD32 2 hónapos 2 lemezes garanciával 28 000 Ft-ért eladó Tel 13-10-891 Kővesdy Zoltán

### C64 KERES

● Vennék C-64-eset Floppival monitorral Eladó C +4-es magnóval sok játékkal Cím Fejér Gyula 5008 Szolnok Pollack M ut 11 Csere esetén rátelek

### C64 KÍNÁL

● C-64-es + 1541-es floppy 2 db magnó 1 db 1001-es floppy sürgősen eladó olcsón Programokkal és könyvekkel együtt Cím 5650 Mezőberény Ujtelep u 9 Mészáros József

● Eladó egy C64 + magnó + 4 db joystick + kazetták + zold hang nélküli Reuters monitor Irányár 12 000 Ft Tóth János Tel 284 19 99

● Eladó C64 + 3 joy + floppy + magnó + printer + sok játék Erd Marton Ferenc 4400 Nyregyháza Kiss Ernő ut 44 46 15

● C64 + 1541 Floppy + magnó + TV + 2 db joy + 150 játék + szakirodalom eladó Erd 1610-230 csak helközben (4-ig) vagy Budabris Szivarany u 3 10 99

● Eladó C128 + 1541 Floppy + magnó + C64 és CPM játékok felhasználó prg + kazetták + szakirodalom Cím Turóczi Odett 5142 Árvány Szent István tér 3 Ár csak 20 000 Ft

● Eladó C64/II + 1541/II + Action Replay V 7.0 + Orion monitor + MPS 1000 nyomtató + 2 joy + 1351 egér + 100 emez felhasználó és játék programok + szakirodalom Ár 47 000 Ft Erd Vágási Levente 2094 Nagyhódás Kossuth Lajos u 87 (deután)

### PC KÍNÁL

● Eladó 386 DX 40 2MB RAM 20MB HDD 1.2 MB FDD mono SVGA monitor mikrokapcs bilj kőzs minitorony mouse + pad Ár 52 000 Ft Ziman Péter Szob 27/370-111

● Eladó egy Maxtor 210 MB-os Winchester sok új játékka megkímélt állapotban Cím Elek Vidor 6400 Kiskunhalas Székely u 5/b Tel 322 919

● Eladó 286 AT, 12 MHz, 640 KB RAM, SVGA monitor color, 12 MB FDD, 42 MB HDD. Adib + egér + joy + sok játék. Ár: 41.000 Ft. MD-játékok cseréje érdekel, megegyezünk! Tel.: 189-3848.

● Sürgősen eladó 200 üres lemez Powersound 2.7-es hangkártya Mitsumi CD ROM drive Cím Dobay Csaba 7632 Pécs Little k u 2

● Eladó egy két hónapos 386 DX-40 alaplap + koprocesszor (ára 12 000 Ft) és 8 db Simm RAM (ára 8 000 Ft) Cím Ács Ferenc 1031 Budapest Nanás ut 19

### EGYÉB KERES

● Keresek C128-as géphez CP/M (V 3.0) rendszerlemezt Jane szövegszerkesztő programot (program + Help disc) valamint bármilyen más programot Tel 292 1773 Tamas Tamás (deután)

● Atari Portfolio tulajdonosok jelenlétét várom Programok tartozékok érdekeinek Tel 112 4278/17 456 Cím Bóné József 1039 Budapest Püskösudvar u 38

### EGYÉB KÍNÁL

● Eladó 1 db NES két játékkal (Mortal Kombat, Mario Bros 1) Cím: Ambrus Zoltán 4400 Nyregyháza, Szigony Gábor ut 1 Tel: 318000. Érdeklődni este 6 óráig.

● 1541-PC adatátviteli kábel (Commodore 64 emulátorhoz) 3 200 Ft-ért megrendelhető Tel (06-1) 1351-289 (16-20 óra között) Minden jog fenntartva

● Eladó Aladdin kazetta SEGA Megadrive-hoz Ar megegyezés szerint Érdeklődni Barna Tibor Tel 116-9942 este 7 után

● Eladó egy Game Gear jó állapotban, adapterrel, 24-as 1MB memóriával, Irányár: 17.000 Ft. Tel.: 1407-130 délután 17 órától.

● Eladó SEGA MD kazetták és elcsészelt Aladdin 6500 Ft Street of Rage 4000 Ft Alien Storm Potyondy András 9321 Farad Szondi u 1

● Eladó Master System 2 két irányító és kazetták Érdeklődni Tel 06/35/367-057 4 óra után Cím Ragacs András 2646 Dregelypalánk Petőfi u 9

● Eladó SEGA Megadrive II 15 000 Ft Jatekok Jurassic Park 3 500 Ft Aladdin 5 000 Ft Sonic 2 1 500 Ft Game Boy 5 000 Ft játékok 1 500 Ft Tel 52/361-910

● Eladó SEGA MD fél év garanciával + 2 joy + Sonic 1, 2, 3 + Columns + Hang-On + Italia 90 Ár 35 000 Ft Fogarasy Zsolt Tel 06/30 410-342 este

● Eladó Nintendo a apgép + 4 joystick + negyes eiosztó + 5 játék S Mar o Bros 1 és 3 Tetris Tennis World Cup Irányár 26 000 Ft Tel 62/487 680 (18 órától)

● Super Nintendo + tartozékok + 1 pad + 5 db topistás program eladó 33 000 Ft-ért Cím Laskai Sándor 1204 Bp XX Tatra tér B/2 4 th tsz 3

● Eladó 1 db Super Nintendo + 1 joystick + Mortal Kombat 2 (PAL) + 1 konverter Ár 35 000 Ft Cím 2030 Erd Ernő k u 1/b B-élek Krisztián Tel 06/23 366-330 csere is érdeke

● 1 éves jó állapotban lévő Game Boy + Populous játék és SEGA Megadrive játékok (Arriel, Toki, Tazmania, Risky Woods) eladok Tel 2200901 Varga Tamas

● Eladó egy SEGA Game Gear két játékkal zeltával Sonic 2, Sonic Chaos Irányár 15 000 Ft Érdeklődni az 1-663-625-ös telefonszámon deután

● Eladó Super NES kazetták Gun Force 3500 Ft és Krusty's Super Fun House 3500 Ft-ért Erd Nuszer István 4029 Debrecen Csapó u 87

● Game Boy + 8 db játék (W Cup, Duck Tales - Tetris - Turrican - Jetsons - Looney Tunes - Nani Soas - Top Gun) eladó 25 999 Ft Kovács Tamás 8500 Pápa Vajda P ttp 22

● Eladó SNES-re Street Fighter 2 Turbo Mortal Kombat Zelda WWF Royal Rumble Final Fight Street Fighter 2 + lippek kódok SNES-re Tel 274-21-95

● Eladó 4 db SEGA Game Gear játékok kazetta 2500 Ft/db Donald Duck, Psychic World Sonic 1-2, Launyecz Zoltán 5540 Szarvas, Széchenyi u 15 Tel 66/313 042

● Eladó Megadrive-ra Street Fighter II (SCE) + Universal adapter (USA - Japan) 9 000 Ft-ért A játék külön is 7 500 Ft-ért Harcos Gábor 8100 Várpalota Veszprém ut 6 Tel 88-372-359

● Eladó SNES-hez Super Star Wars, Mortal Kombat Final Fight, Street Fighter II, Super Ghouls in Ghosts AM rendszert Aladdin, Super Mario World Tel 37373131

● Eladó NES a apgép + 4-es eiosztó, 2 db joystick + 3 játék Super Mario, Tetris, Nintendo World

● Cup egybe külön Super Mario 3 Emp re Strikes Back Tel 37373131

● SNES kazetták eladók Aladdin Street Fighter Turbo NBA JAM, Super Wrestling Mania Tiny Toon Exhaust Heat Cím Andrács Gábor 7800 Siklós, Zombori 43

● SNES kazetták eladók S M World 7 000 Ft és Rival Turf 5 000 Ft Tel 06/44/371-320 Érdeklődni hétköznap 19 óra után

### EGYÉB CSERE

● SNES SEGA Megadrive játékokat cserélek vagy vásárolok Válaszborítékban tájékoztatót küldök Ga si Szilvia 5200 Törökszentmiklós Szent Imre 4/a

● SEGA MD II -met (2 joy + 4 játék) Amiga cserélném vagy eladnám 8500 Pápa Acsa ut 32 Györfly Szárd

● Mortal Kombat - Mortal Kombat 2-re rafzetéssel (SNES) Lajkó Roland 8600 Siotrók Tanácskáz u 18 1 h

**Amigások Figyelem! A Budatétényi Amiga Klub AMIGA KARÁCSONY rendezése december 28-án 9 órától 19 óráig. 150 géphelyet tudunk biztosítani. Várjuk az Atarisokat is. Büfé lesz.**

**A rendezvényt az 576 KByte is támogatja.**

**Belépő: 50 Ft, géphely: 150 Ft (monitor biztosítani nem tudunk). Budapest, XXII. ker., Nagyutétényi út 35., Budatétényi Művelődési Központ**

**"Világ Amigásai Egyesüljetek!"**

**Érdeklődni a 226-9763-as telefonon íj. Illyés Ernőnél lehet.**





# h ó n a p d u m á j a

Hmmm... Azt már jó ideje megszoktam, hogy minden cikket elkezdni a legnehezebb. Csak ül az ember a szövegszerkesztő előtt és bambán bámulja a hófehér képernyőt, miközben magában az egész hóbelevancot újságostól, főszerkesztőtől a francba kívánja (bocs, Zolee). Ez a zilált lelki állapot számomra az újságírás kényszerű velejárója, szóval mostanra már egészen megszoktam a bevezető megírásával járó szellemi mazochizmust.

Ez a Hónap dumája viszont majdnem kifogott rajtam! Nyugodtan hazaslatyogok egy borús délutánon, kikergetem a macskát a szobámból, leülök a video elé, berakok valami nem túl intellektuális brutálfilmet, töltök magamnak egy krigli kólát és jóleső elégedettséggel dőlök hátra a fotelben. Ah, édes semmittevés... Aztán, mint ilyenkor már lenni szokott, megszólal a telefon. Ez magában még nem lenne baj, hisz egy telefonhívás számtalan kellemes történést előjuttat. Példának okáért jelenthet egy jó kis sörözést, egy kellemes kis Warhammer partit vagy akármit. Azonban ilyenkor hónap vége felé például jelenthet mindenféle főszerkesztői sürgetéseket és letolásokat is. Lássuk csak, Fantazmagória megírva, leadva, ez rendben. Iron Cross, na itt valóban van némi lemaradásom. Ha jól emlékszem, úgy tegnapelőttre ígértem. Lassan ideje lenne feltenni a winchesterre... Na mindegy, a legrosszabbra felkészülve felveszem a kagylót, természetesen Zolee bársónyos hangja üdvözlől.

Ááá, üdv Zolee, na mizujs az irodában? Iron Cross? Izé, valahonnan ismerős nekem ez a játék... Hogy tegnapelőttre? Nahát, hogy rohan az idő... Persze, akkor majd holnapra. Esetleg holnaputánra. Mikor is kell leadni a nyomdának az anyagot? Semmi, csak úgy eszembe jutott... He?? Hogy írjam meg a Hónap Dumáját is? Nem, nem, szívesen megcsinálom. Akkor ezt megbeszéltük, jövő hét közepe felé viszem az Iron Crosst. Na jó, hétfőre...

Már ekkor baljós előérzeteim voltak evvel a Hónap dumája rovattal kapcsolatban, hisz jóformán semmi koncepcióm nem volt arról, hogy mi a fenéről írjak. PC-Konzol téma kilőve, erről már írt Martin. A Commodore cég tündöklése és bukása szintén kilőve, erről meg Zolee írt. Szerepjátékok - azért ne vigyük a dolgot túlzásba, elvégre jóból is megárt a sok. Szóval

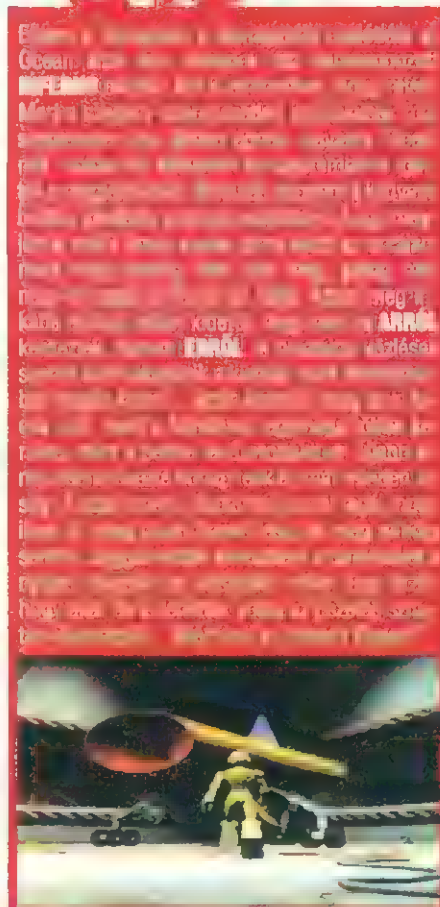
hosszú percekben keresztül szenvedtem, de semmi eredmény. Végül hosszas és kínos töprengések közepette született meg az ötlet: miért ne írhatnék arról, hogy **VALÓJÁBAN** hogyan készül az újság, elvégre ez a téma bizonyára sokakat érdekelne.

Az első dolog, amivel behatóbban és részletesebben foglalkozni szeretnék, a **LAPZÁRTA**. Ez a már-már misztikus időpont központi szerepet játszik minden újságíró életében. A lapzártá nem egyszerűen egy dátum, hanem egy piros betűs ünnep, ami egy kegyetlen és véres hét végét hivatott jelezni. Ez a hét pedig a **CIKKLEADÁSOK HETE**. Furcsa, de már számtalanszor bebizonyosodott tény, mondhatni axióma, hogy a lapzártá nem mindig jelenti a cikkleadások végét. Előfordul ugyanis, hogy a szerencsétlen cikkíró szubjektív és objektív okok összetett láncolatának következtében nem képes a lapzártáig befejezni egy cikket. Ilyenkor pedig BAJ van. Nagy-nagy baj... A egész törtéretre szelíd, ámde igen határozott szemrehányásokkal kezdődik. A finom dorgálások aztán igen hamar szenvedélyes lecsé...ésekké, majd életveszélyes fenyegetésekké válnak. Eleinte csak a főszerkesztő zaklatja az embert. Ezt ha nehezen is, de el lehet viselni. Na de amikor már a grafikus szerkesztő, a laptulajdonos, a nyomda és a titkárnő is minket hívogat, akkor már tarthatatlanná válik a helyzet. S ilyenkor bizony kénytelen vagyok az ölembe venni a billentyűzetet, hogy végre megírjam azt a (...obszcén jelző...) cikket. Szintén kényes időszak még az **ÚJDONSÁGOK SZÉTOSZTÁSA** is, elvégre ekkor dől el, hogy ki mennyi lét markol majd fizetés címén. Az ilyen alkalmakkor a szerkesztőséget prédára éhes sakálként róják az újságírók, a legkisebb programra is azonnal lecsapva. Egyedül Martin szemléli nyugodtan az eseményeket, elvégre a konzolok között ő az egyeduralgkodó. Ugyanez már a legkevésbé sem mondható el a főszerkesztőről, elvégre neki kell a számtalan cikket és rovatot valami újságszerű dologgá gyűrnia.

Előfordul persze az is, hogy semmi érdekes anyag nincs, ez különösen a lapzártá előtti héten tud bosszantó lenni. Ilyenkor aztán mindenki ideges, az újságírók a pénzüket, Zolee az állását, a tulaj (Herr Balogh) a profitját félti. Persze a dolgok így vagy úgy, de mindenképpen

rendeződnek. Vagy nem, de ez már egy másik történet... Erről majd egy más alkalommal írok, ugyanis itt a lap alja, valamint azt az istenverte Iron Crosst lassan tényleg fel kell tennem a winchire...

T.J.













# SZERETNÉD TUDNI, MILYEN EGY IZGALMAS TANKCSATA? EHHEZ IMMÁR NEM KELL AZ ÉLETEDET KOCKÁZTATNOD, DE MÉG CSAK BE SE KELL VONULNOD. ELÉS MA BESZERZED AZ ARMORED FIST CD-T.



● Nehéz helyzetben mindig számíthatunk az Apache helikopterekre ...vagy mégsem?

A világ legmodernebb harcjárművében, egy M1A2 Abrams harckocsiban ülsz. Megpróbálsz átlátni utolsó áldozatod gomolygó füstjén, úgy érzed valaki figyel téged. Átkapcsolva a hőképre észreveszel valamit az előtted álló fák lombjai közt rejtőzve. Tankod csúcsmínőségű optikái ráközelítenek a gyanús alakzatra, s egy szovjet T-80 -as tank sziluettje rajzolódik ki, a tornya épp feléd fordul. Egy kövér izzadságcsepp ül ki a homlokodra, minden idegszálad megfeszül, tudod, hogy a másodperc töredéke alatt kell cselekedned. Azonnal célba fogod és tüzelsz... Ezt most még megúsztad.

Ilyen és hasonló események bárkivel megtörténhetnek, nem kell hozzá mást tenni, mint megvásárolni a NovaLogic legújabb játékát, az

## LÁSSUK HÁT, MIRE VÁLLALKOZTUNK!

Harckocsi különítményünk a küldetésektől függően egytől négyig terjedő számú szakaszt tartalmaz. A szakaszok maximum négy harckocsiból állnak, a játék során ezek bármelyikének átvehetjük az irányítását. Tehát szerény személyünk voltaképpen a parancsnoki járműben tartózkodik, s onnan oszlogathatjuk az utasításainkat. A játékban kétféle járművel fogunk találkozni: jól páncélozott, nehéz fegyverzetű harckocsikkal, és sérülékenyebb személyszállító, technikai, stb. járművekkel.

orosz illetve amerikai helikopterekről is olvashatunk információt.

## DE HÁT HOL IS VAN MOST AZ ELLENSÉG?

Noha a programban szereplő technika valóságos, a teljesítendő missziók kitaláltak, igaz egy kicsit valóságoságuk. Számos hadművelet közül választhatunk, melyek különböző számú küldetéseket tartalmaznak. Feladatunk az összes kijelölt célpont megsemmisítése. Ha ez sikerült, az adott küldetés jelzése átvált kékre, ha pedig már mindegyik kék, azzal megnyerjük a hadműveletet. Az adott küldetéseket saját ízlésünkhöz is hozzáigazíthat-

# ARMORED

Armored Fist-et. Híreket már régóta hallhatunk erről a játékról, tehát a szimulátorrajongóknak gondolom nem is kell ecsetelnem, hogy miről van szó, de egyébként is a NovaLogic nevét azt hiszem minden PC-tulajdonos ismeri, hiszen ennek a cégnek a nevéhez fűződik a fantasztikus sikerű Comanche. Eme új művüket is a Comanche-ből már ismert grafikával oldották meg, ezzel tehát azt hiszem már képet is alkottam a játék minőségéről. A Comanche-ban viszont sokan azt kifogásolták, hogy csak egyszerűen lövöldözni kell, s több benne az akció, mint a szimuláció. Nos, ez már az Armored Fist-ről nem mondható el hiszen egy egész tankkülönítmény irányítása lesz a feladatunk, s az sem mindegy, hogy ezt milyen stratégiával tesszük.

## A FELSZERELÉS

Négy fajta harckocsi vezetésére van módunk, ezek mindegyike a jelenleg létező legmodernebb típusok, melyek pedig a következők: az amerikai gyártmányú M1A2 Abrams, és a gyengébb Bradley IFV, valamint az orosz kiválóság a T-80, s ugyanúgy egy gyengébb típus a keleti oldalról is, a BMP 2. A kisebb típusok persze nem hősködéssre valók, hanem a jelentéktlenebb célpontok megsemmisítésére (ezt auto controllnál önmaguktól is megteszik), valamint még arra jók, hogy esetleg csalétkül szolgáljanak a nagyok, az Abrams és a T-80-as csatájában. Aki további technikai adatokra kíváncsi, annak ajánlom a játék kézikönyvét, amiben még a levegőben repkedő

juk, ugyanis a játék tartalmaz egy mission editort is.

Most pedig nézzük, mit látunk, ha elindítottuk a programot. Sorban a következők közül választhatunk: először is játékos, majd hadműveletet, aztán konkrét csaták közül válogathatunk, a Review-nál a gépek technikai adatait nézhetjük végig, majd a Settings, azaz az Options menü következnek, ezután a Credit-képernyő ikonja jön, végül a Quit-hez azt hiszem nem kell magyarázat. Ezek közül minket leginkább a Campaigns, azaz a hadműveletek fognak érdekelni, ezen belül ugyanis több küldetést találunk, s azt is beállíthatjuk, hogy keleti (Eastern) vagy nyugati (Western) technikával akarunk harcolni. Ha egy küldetést el akarunk fogadni, clickeljünk az Accept ikonra.



● Végre megérkezett az erősítés, a tüzerek rakétakilövője.



● Büszkén szemlélhetjük a tártályokon végzett pusztításunkat.



● Cél 284 fokra! Tűz!





● Késégsbeesett menekülés az apokalisziszból...

## AKKOR KEZDŐDHET A HÁBORÚSDI!

A játék irányítása voltaképpen teljes mértékben egérrel történik, de persze lehetőség van joystick vagy thrustmaster használatára is, ezeket ilyenkor be kell állítani, illetve kalibrálni a settings menüben. A belső elrendezése a tankoknak egyébként más és más, de egyik sem túl bonyolult, úgy hogy ezek ismertetését most inkább hanyagolom, csak a főbb dolgokat említem meg.

Csapatunk mindegyik szakaszának van egy vezérharcokcsija, melyet a többiek követnek. Ha ezek megsemmisülnek, mindig át kell vennie a következő tanknak a vezetést. A játék kezdetekor az összes harcokcsit automata pilóta irányítja, ám ha nem vesszük át az irányítást, kevés a valószínűsége, hogy megnyerjünk egy csatát, bár training módban már nálam volt rá precedens. Különítményünk bármelyik tagjának átvehetjük az irányítást, csupán annyi a dolgunk, hogy odaváltunk (Tab),



● A füst sokszor segít a rejtőzéshez.

tegye-e az irányítást automatára. Fegyvereink közül az 1-4 gombokkal választhatunk, azonban amelyik tank fel van szerelve föld-levegő rakétával (SAM), annak a műszerfalán elég látható helyen külön indítógombja van.

Nem szóltam még a legfontosabb dologról, a célzásról. Ez roppant egyszerű, csak megnyomjuk a joy "B" gombját (CapsLock) s ezzel már be is fogtuk a célt, majd az "A"



● Ez egy telitalálat!

nálható. Ez azonban leginkább csak az orosz tankok ellen hatásos, ugyanis az amerikaiak hőképes célzóberendezéssel vannak ellátva.

A csatában igen nagy szerepe lehet a külső segítségnek is, melynek két fajtája van: légi támogatás ("8"), és a tüzérségi támogatás ("7"). Az első felszíni, míg a második légi célpontok ellen hatásos, az alapelv viszont mindkettőnél ugyanaz: a lézeres célzóberendezé-



● Az orosz csúcstechnológia belülről.

# FIST

## KÉJUTAZÁS EGY ACÉLKOPORSÓBAN!

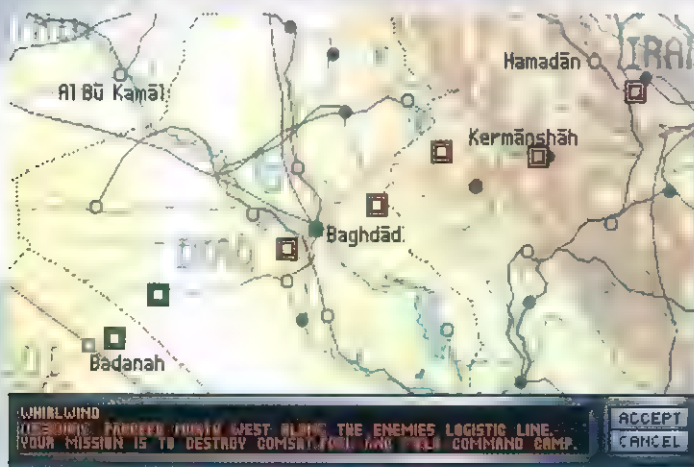
majd clickeljünk egyet bárhol. Ha vissza akarjuk rakni automata irányításra, clickeljünk a műszerfalán a "User control" feliratra. Mellesleg ha a Settings menüben a Prompts Mode on-ra van állítva, amikor át akarunk menni egy másik tankhoz, a program előbb mindig meg fogja kérdezni, hogy vissza-

gombbal (Space) tüzelünk. Az automata nélkül kissé macerásabb a dolog, de néha szükség van rá, mint pl. egy aknamező felrobbantásánál. A SAM-ek is célkövetősek, így azok sem igényelnek túl nagy célzást, mellesleg ha helikopterek veszik tűz alá csapatunkat társaink Auto Control alatt is használják a SAM-eket a szakaszuk védelmére. Meg kell hogy említem még az automata toronyforgatást (a Settings-nél Auto Turret Control), ami azt jelenti, ha ez be van kapcsolva a torony forgásával követi a befogott célpont mozgását mindaddig, amíg át nem állítjuk a célt, vagy a célpont ki nem ér a látóhatárunkból. Lehetőség van a motor füstjének a szabadba bocsátására is (F7), amely a füstbombához hasonlóan álcázásra hasz-

sunk segítségével a külső segítség lövedékei ott találhatnak célba, ahol mi kívánjuk.

### NA MOST MERRE IS KÉNE MENNII?

A programban a tájékozódáshoz, vagy esetleg az útvonalunk megtervezésében nélkülözhetetlen a CCV Map (Command and Control Vehicle Map). Ez egy műholdas térkép, melyen a saját, és az ellenség minden mozgását nyomon követhetjük. A saját csapatunkat kék, míg az ellenségét piros "O" betű jelöli. Az AIR feliratú jelzés légierőt, míg az ART tüzér egységet jelent. A kis gyémánt alakzatok a megsemmisítendő célpontokat, az apró sárga kockák aknamezőket a zöldek pedig fákat jelképeznek. Végül a pontok, és az azt összekötő vektor az útvonalunkat jelöli, automata irányításnál szakaszunk ezt a vonalat követi. A térképbe belógó ún. szerszámosládában egyelőre négy ikont találhatunk: az első a cursor alapbeállítása, melyel információkat kérhetünk le a térképen mozgó objektumokról, a kéz ikon, melyel a térképet tudjuk scrollozni, az olló ikon, melyel a térképről objektumokat tudunk kivágni, s végül az iránypontok megadására szolgáló ábra, melyel különítményünk útvonalát tervezhetjük meg előre.



● Úgy tűnik, ez a Szaddam nem nyugszik.









### THE PROFESSIONAL - GOLGO 13

Az ellenfelei képtelenek megsemmisíteni, a nők képtelenek ellenállni neki, ő a PROFÍ. Golgo ezúttal túl messzire ment: egy olyan olajmágnás fiát tette el láb alól, akinek az FBI, a CIA és a Pentagon is a kezében van. Képes-e túlélni a névtelen ügynök a SNAKE nevű szuperember és a két pszichopata zsoldoskatoná támadásait?

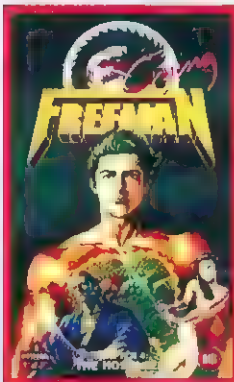
Krimi - 18 éven felülieknek



### MONSTER CITY

A Wicked City rendezőjének új filmje. Tíz évvel ezelőtt Tokyo középső kerületei egy titokzatos katasztrófa következtében megsemmisültek. Egy örült sátánista mágus arra készül, hogy áthozza a Sötét Világ démonait a mi dimenzióinkba. Egy fiatal harcos behatol az elátkozott területre, a SZÖRNYEK VÁROSÁBA, hogy megmentse a világot.

Horror/Akcio - 18 éven felülieknek



### CRYING FREEMAN 4 - THE HOSTAGES

Los Angeles kínai negyede 60 éve a Wong család kezében van. A béke akkor borul fel, amikor a család három tagját elrabolja egy K.O. nevű terrorista szervezet. A 3 millió dolláros váltságdíj kifizetése után még mindig nem sikerül a kiváltás, így a 108 Dragons veszi át a feladatot. Pedig az egész csak egy csapda, amely FREEMAN foglyulejtésére irányul.

Erotikus krimi - 18 éven felülieknek



### MACROSS II - 1-2 rész

80 év telt el a Földön a nagy Macross háború óta. Az első epizódban megismerkedünk a főszereplővel, Hibikivel, az SNN híradó vagabund riportérével. Egy napon óriási idegen flotta közelíti meg a Földet és elkezdődik a történelem legkeményebb űrháborúja. A második részben Hibiki barátságot köt egy idegen lánnyal, akit a társai mindenáron meg akarnak menteni.

Sci-fi - 15 éven felülieknek



### MACROSS II - 3-4 rész

Hibiki és Ishtar, az idegen lány a harmadik részben meglátogatják a Holdon rendezett katonai bemutatót. Senki sem sejtí, hogy az idegenek hatalmas erőkkel készülnek Ishtar visszaszerzésére. A negyedik izgalmas epizódban hőseinket fogjul ejtik, s mind a két oldal igyekszik megmenteni saját emberét - az idegenek ugyanis saját hajójukat akarják megsemmisíteni!

Sci-fi - 15 éven felülieknek

# MANGA



576 576 Kiseki SHOP FILM KINÁLTATÁBOL



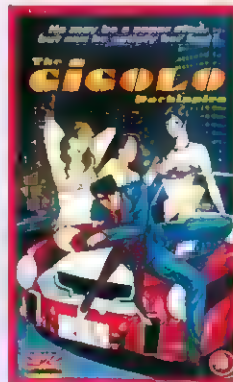
Ebben a hónapban rendhagyóan alakul a MANGA rovat. Az 576 SHOP-ban immár "nyugati" szintű ANIME rajzfilmekkel várnak titeket, így idősebbeknek láttam a kapható kazetták rövid ismertetését. Amint látjátok, már nem csak a MANGA cég, hanem KISEKI filmjeit is megvásárolhatjátok.



### MACROSS II - 5-6 rész

Az 5. rész mindent elsöprő űrháborújában a földi erők alulmaradni látszanak. A flotta egyetlen reménysége a félelmetes MACROSS ágyú. Hibiki börtönbe kerül, mert köz hírré akarja tenni a szomorú igazságot. Az utolsó epizódban már csak az ő MACROSS űrhajó segíthet, és egy öngyilkos támadás az idegen anyahajó ellen.

Sci-fi - 15 éven felülieknek



### THE GIGOLO

Jin egy 22 éves nagyképű playboy, a nők kedvence. Egy napon azonban megismeri álmai asszonyát, akinél sajnálatos módon kudarcot vall. A titokzatos bombázó még egy lehetőséget ad neki, amely előtt azonban kemény összetűzésbe kerülnek egy motoros bandával. Mi a szépség rejtett célja, mi lesz a szerelmespár sorsa? Ez Jin életének legforróbb kalandja.

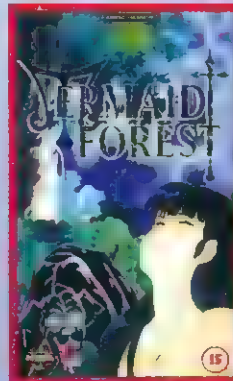
Szex/krimi - 18 éven felülieknek



### BLACK MAGIC M-66

A távoli jövőben játszódó filmben egy katonai baleset folytán elveszik két gyilkos cyborg. Sybel, az elszánt újságíró az ügy után kezd nyomozni és azon kapja magát, hogy nyakig belekeveredik. Az egyik robot halálos hajszába kezd, hogy elpusztítsa készítőjének unokáját - akit természetesen Sybel igyekszik megmenteni.

Fantasztikus kaland - 15 éven felülieknek



### RUMIK WORLD - MERMAID FOREST

Egy gyönyörű mese a legendákról és a szépség utáni vágyról. A mondás úgy tartja, hogy aki eszik egy sellő húsából, az örökéletű lesz - de mi lesz azal, aki megissza egy habléány véré? Mi a titka a jószívű fiúnak, Yutanak és barátnőjének, Manának? Képes-e Yuta megmenteni a lányt az elborult dokortól és démoni védencétől?

Misztikus kaland - 15 éven felülieknek





Simba és Nala



Scar megfedi a kisöröslányt



Mufasa beszélget a fiú királlyal

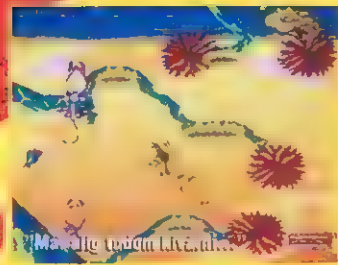


Scar és a kisoroszlók

# THE LION KING



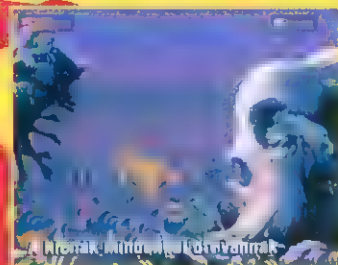
Mufasa és Szikla



Mufasa és Nala



Simba és Nala



A királyi pár

A **DISNEY** egyszer csak gondolt egy nagyot: "Nade Marlin, hogy lehet ilyen bődösget tenni? Egy olyan mamulcegné mint ez, amely évente több millió dollárt keres, miért kellene egy nagyot gondolni? Egyszerűen csak gondoltam egy kicsit és legjobban a **DISNEY** színeivel össze kellett dobni egy játékot, amely a rajzfilmek legújabb munkájához a **LION KING**-hez igen közel áll. Hát hogy jöjjön az a ha mondjuk az Accolade készítése el az év legizgalmasabb rajzfilmjének a játékairól?"

A cikk készültkor az **OROSZLÁNKIRÁLY** még sem a mozikban, sem az 576 SHOP polcain nem volt megtalálható ezért ismét csak az előzetes ismertetésének halatlan feladata volt rám. Az **INTERCOM** több méter hosszú faxot küldött amelyben mindent megtudtam erről a csodálatosan aranyos rajzfilmről - a konzol átiratokat meg már kiprobáltam az **EGTS**-en. A sztori és olvasása után furcsa de jó érzésem volt, hiszen az ifjú (éendő) orosz anikirály kalandjait mint ha már láttam volna valahol. És beugrott regebben az RTL-en vagy a PRO 7-en ment egy japán rajzfilmsorozat melynek főszereplője egy mini fekete-fehér kisállat volt a **KIMBA** volt a neve. Aztán később olvastam is valahol, hogy az a bizonyos cég beperelt a **DISNEY**-t az ötletük meglovastáért. De ez már egy másik történet.

## A SZAVANNÁK KIRÁLYA

MUFASA a bölcs oroszlan a Buszke Szikla környékének ura kodoja. Neje SARABI életet ad egy kiskutyának aki a **SIMBA** nevet kapja - és itt kezdődik a kis oroszlan királyi érettségvizsgájának története. **SIMBA** sokat játszik **NALA** nevű párta társával akivel szoros barátságot köt. Simbanak szívesen kell nehezednie a várára az a tudat hogy egy nap majd ő lesz a király, apját mindenki szereti és tiszteli, azért ő is igyekszik helyt állni. A film fő mondanivalója a természetnek azon finom egyensúlya amely az állatok

között tartja. Mufasa sokat beszél erről fiának **SCAR** (Zordon) Mufasa gonosz testvére azonban máshogy kezeli a dolgokat esnek kérdéses és egy kicsit szörnyű csalja **Simba** egy vadcsapashoz. Innen Mufasa csak az eleje után tudja kimenteni **Simba** a rohado állatok patái közül. **Scar** ezután bebeszeli a kiscsineket hogy ő a felelős apja háláért - **Simba** pedig végleg meggy. Azt hiszem tovább nem mesélem a sztorit hiszen akkor felőlem a poént.

## A JÁTÉKRÓL

A konzol verziók közül egyelőre a **MEGADRIVE** átirat mutattak csak be. Ennek gratulációja szinte tökéletes mása a filmben ábrázoltaknak, nem túlzás azt állítani, hogy meg az **Aladdin**-t is felülmúlja. A program két részből áll, melyből az első a kis **SIMBA** kalandja a második a felnőtt fiút. Összesen 10 pályára és 2 bonusz menetre bontották a film cselekményét. A főhős mozgása annyira élethű hogy a játékos totál átélheti az eseményeket a kisoroszlók bukácsolásait, később pedig a felelőtlen kifelélt állat küzdelmét.

## MÍÉRT MÁS, MINT A TÖBBI?

A **LION KING** alapján veve érte a legutóbb **DISNEY** filmektől a **KIS HABLEÁNY** az **ALADDIN** a **SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEG** lenyegében szerelmi történetek voltak de ez a film az apa fia bonyolult kapcsolatára épül. A szereplő állatok teljesen azonosultak egy-egy emberi jellemmel így lenyegében egy az életből kölcsönvett történetet áthallunk afrikai kontextusba bújtatva. Ennek emberiben megjeleltetnünk szerencsére egy állatszereplőt sem lehetne. Szerencsére ezek a jellemvonások a játék karaktereire is vonatkoznak melyek mozgásukkal és cselekedeteikkel tényleg élesen adják vissza a filmben érezhető hangulatot.

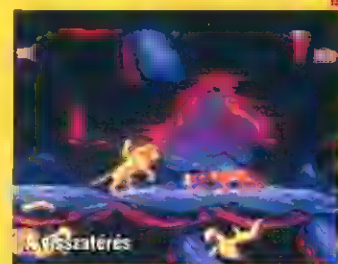
**MARTIN, a foka**



Scar és a kisoroszlók



Mufasa és Nala



Simba és Nala



A királyi pár

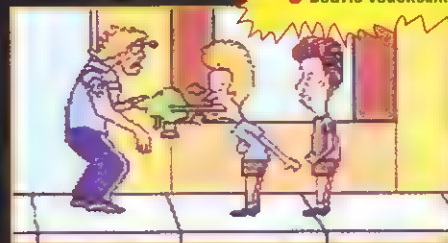
# SEGA



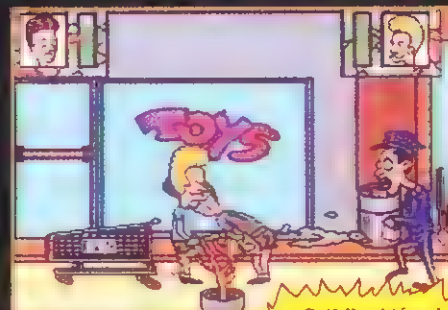


# SEGA

A tárgyakat a C gombbal tudjuk felvenni. Ha START-ot nyomunk, egy menüt kapunk, amelyben balról a második ablakban tudunk közülük választani - egyszerre négy dolog lehet egy szereplőnél. A tárgyakat három módon használhatjuk: 1-segítsgéppel bejuthatunk zárt helyszínekre; 2-elcserélhetjük őket pénzre; 3-fegyverként alkalmazhatjuk őket. A játék egyébként nagyon intelligens, mert felismeri, hogy egy adott helyen mit tudunk csinálni: az áruházban például a bizományi bolt előtt állva a C gomb nem támadásra szolgál, hanem a beállított cuccot adhatjuk el vele. A szereplő képe mellett levő zöld csík az energia, amely a hamburgerekkel és



Beavis védekezik



Butt-Head támad

BEAVIS, I'M  
GONNA KICK  
YOUR ASS!

A feladatokról nem akarok beszélni, hiszen a játék elég sokat segít az itt-ott felírt üzenetekkel, vagy a párbeszédnek köszönhetően. Az pedig mindenki számára egyértelmű, hogy a WC-t például csak a bombával lehet megvilágítani, nem? Előig megnézni két részt

## BEAVIS AND BUTT-HEAD the game

# Hey, Beavis, pull my finger!



az MTV-n és máris világossá válik a logikai feladványok "mélyebb értelme"! Nehéz értékelni a játék grafikáját, hiszen ugyanabban az egyszerű stílusban rajzolták, mint a rajzfilmet. Akinél az tetszik, az itt sem fog csalódni. BUTT-HEAD-ék amikor nem mozognak, az ismert őrlőgömb mozgásmintákat produkálják, amit érdemes megnézni - amikor pedig futnak, az frónok halálra! A zenék általában metal hangulatúak, a digitalizált hanghatások viszont korszerűen élethűek (most már lesz ami lesz kimondom) - főleg a fűgés és a bőfűgés. Nekem nagyon bejött a játék, és szerintem minden B&B rajongó, így lesz vele a méltatlan képi humor ugyanis sokat dob a programon

Martin



Pull my finger!

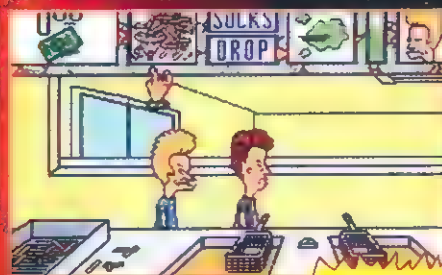
BEAVIS és BUTT-HEAD: A srácok egyik fele imádja, a másik fele utálja őket. Gonoszak (főleg Butt-Head), idioták (főleg Beavis), idegesítőek, rosszcsontok, undorítóak, bénák - ugyanakkor jófejek, szerethetőek, vagányok és mindenekelőtt COOL-OK! Újra divatba hozták a metál zenét, a rövidgatyát, a szoros pólót és a siklótestet. És kirohognak mindent, ami kispolgári: Hey, Beavis, it's sucks! Kedvencük a baseball: ütő, a METALLICA és a GWAR, Amerika legdülisebb együttese. És a városban nemsokára GWAR koncert lesz!

DA-DA-DAAA-DADADA-DADAAA

That sucks!



Egy ezresem volt rá, hogy előbb-utóbb a két ultralökött sztár is játékosszereplővé válik. Nem is kellett sokáig várni, hiszen a MEGADRIVE tulajdonosok már átláthatják azokat az izgalmas, amelyeket két GWAR koncertjegy darabjának megszerzése okoz. Hőseink ugyanis a sok Mouse-Burger és French-fries eladásából annyi zsozsóra tettek szert, hogy két GWAR koncertbelépőt tudtak venni. Egy szerencsétlen baleset folytán azonban a tökféjú Mr. Anderson bugyuta pudlítja megette a jegyeket, később pedig a fűnyíró pengéi közé juttatta. A darabok szerte szóródtak, a srácok pedig az életük árán is megkísérelték összegyűjteni azokat.

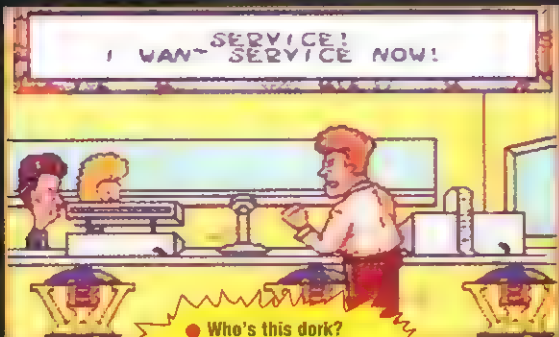


Ha, mouseburger is cool!

SHUT UP, BEAVIS!

Aki rendszeresen nézi az MTV-t a rajzfilmsorozatát, az tudja mire számíthat. A játék elvileg kaland/akció stílusú, de nem egy egyszerű történet! Az intro megtekintése után vagy ketten indulunk neki a feladatnak: vagy egyedül, ilyenkor mind a két szereplőt mi viszzuk. A START megnyomása után a B gombbal tudunk köztük váltani. Ha egyébként rántkátadna egy rendőr vagy egy pszichopata járőrkelő, addig nyomjuk rá az "anyagot", amíg el nem hullik - ellenkező esetben nem sok sikerünk lesz a játékban.

not dogokkal irratolható. A közepén található SUCKS ikonra nyomva visszakerülünk a TV szobába, ahol biztonságban vagyunk - ilyenkor viszont a felvett tárgyak visszakerülnek az eredeti helyükre. A DROP ikonnal eldobhatjuk a felesleges tárgyakat. Még egy ablak van, ahol kézdetben, hmm, a bőfi-puzi-felhő látható, ide kerülnek a felvett fegyverek (a távirányító nem számít annak). A TV szoba melletti helyiségben van a GWAR poszter. Ide tudjuk letenni a felvett jegydarabokat. Ugyanitt kérhető ki az elvégzett feladatok után a kódszó, amit érdemes gyakran lejegyezni - a játék ugyanis nem könnyű!



Who's this dork?





● Egy főellenség a sok közül



● Mindjárt itt a vég!



● A bónusz pálya

**Szárny fej:** gyorsabb haladás, hosszabb nyak!  
**Kalapács fej:** heavy metál ütések  
**Puffadt fej:** borzalom, képtelenség vele megmozdítani

### NASTÁLÓD A FEJED!

A **DYNAMITE HEADDY** tényleg egy gyönyörű játék. Grafikája szokatlan, de veszítől szép. Igaz, hogy első látásra lehetetlen beleszeretni, de ha rá hallgatsz és türelmesen küzdöl vele egy ideig, biztos megérezitek a hangulatát. Főleg azért jött be nekem, mert nem követi a szokott sémákat, kiszámíthatatlan és **VALTOZATOS**. Nem ez az első olyan japán játék, amelyben három másik programra való háttér és animáció bele van zsúfolva. A digitalizált hanghatások és dumák pedig egyenesen fantasztikusak!

Martin

## ISMÉT ALKOTTAK A JAPÁN PROGRAMOZÓK!

### ME VESZÍTSD EL A FEJED!

Eddig úgy gondoltam, hogy engem aztán nem lehet meglepni: már mindent láttam, ami a "játékoktétel" kategóriába befér. Hét év a bizniszben - ezek után már mit is várhatnék el egy programtól? Ekkor viszont megérkezett 1994 legőrültebb MEGADRIVE játéka, a **DYNAMITE HEADDY**! A japán **TREASURE** már a Gunstar Heroes-zal bizonyított nekem, de ez most valami észveszejtő. A sztori egy báb-világban játszódik, ahol **D. HEADDY** a hős, **TROUBLE BRUIN** cica pedig az ügyeletes gonosz. HEADDY-vel összesség 9 pályát kell bejárni, de mire végigmentek ezeken, kb. 25-nek fogjállok érezni. Mert itt a játékokban megszokott rendszer tökéletesen felborul!

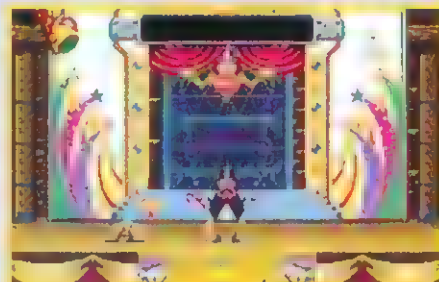
### ÁLL A DÁN

Ugye most annak kéne következnie, hogy: A játék stílusa... s itt meg is akadtam, hiszen ilyen "micsodát" én még nem láttam! Először is, a képernyőn minden MOZOG. Körülbelül egy zsililió szín van egyszerre a háttérben és percekig azt sem lehet tudni, hogy ki az ellenfél egyáltalán. Aztán kis emberünk egy 4 tagú bandával karöltve vad rohanásba kezd, hiszen megjelenik az első FŐELLENFÉL! Csak úgy, minden előzmény nélkül! És ez még csak a kezdet. Ugyanis a legyőzését követő percben ISMÉT megjelenik egy főellenfél, akit hanyatteszei közben kétszer fejbe kell kölni tani

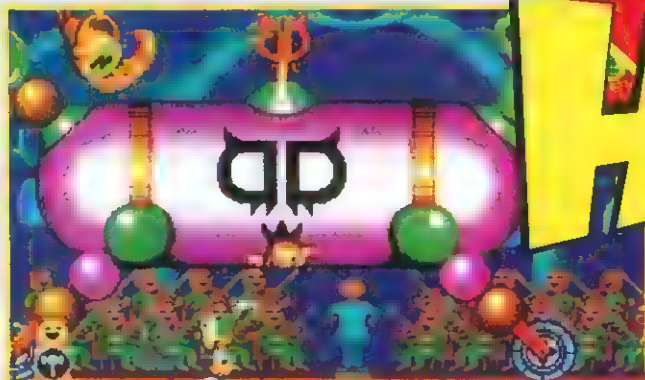
**Zsurgófej:** a mini világokban lehet haladni vele  
**Pajzs fej:** a keringő tűzkarikák védenek egy ideig  
**Tripla fej:** három kobak három irányban  
**Láthatatlan fej:** sérthetlenség



● Engedj má' el...



● Jéé, bábszínház!



● Kuttyus, mutatsd a farkincád!

### RÉMÁLOM

Nagyon jót röhögtem az egyik amerikai videojáték újság tesztérének kijelentésén, hogy miután végigjátszotta a DH-t, rémálmaiban a gonosz főszereplő macskát látta megjeleni! Ezzel arra akart utalni, hogy a játék dög nehéz, de mégis briliáns. En egyébként ezerrel vágtam a joy-t a géphez, amikor az x-edik pályán heledszerre gyalogolt meg az egyik ellenfél.

HEADDY a futáson és ugráláson kívül minden irányba ki tudja löni rugós fejét. Ezt a képességét a második részben be is gyakorolhatjuk, hiszen itt 3 szobában tudunk a játék feladataival megismerkedni. A pálya neve **PRACTICE AREA** és ha a sokadik játéknál már mindent tudunk az irányításról, ezt akár át is léphetjük. Szóval itt lehet a megismerkedni a fejfelcélzással, a fejfel-haladással és a fej-használatával.

A **fejfel-célzás** azért fontos, mert a főellenfeleknél egy kis angalyka a **TARGET** bekiabálással jelzi az eltalálható célpontot. Ezt először a hármas pálya fa bábujánál kell használni. A **fejfel-haladást** szinte minden "normál" pályán alkalmazni kell. Csak megharapunk egy narancssárga gömböcöt és már mehetünk is felé. Ugyanígy kell a kapcsolókat átállítani vagy a létrákat lehúzni. A **fej-használat** a legfontosabb dolog, ezért igyekezzünk megtanulni a különböző fejfelhalajdonosságait. Ha már nem kell egy fej, a C gombbal visszakérhetjük az eredetit. A programban összesen 18 féle fejfel találhatóunk.

**Bombafej:** erős, de körülményes fegyver  
**Malacfej:** a kiszóródó csillagok mindenkit eltálatnak  
**Porszívó fej:** a környéken levő összes bónusz beszívható  
**Tüske fej:** a függőleges falakon lehet haladni vele  
**Szundi fej:** alvás közben töltődik az energia



A JÁTÉK A MEGADRIVE LEGÚJABB TRÜKKJEINEK GYŰJTEMÉNYE

SEGA



A HARD CORPS a hónap legjobb MegaDrive játéka!

SEGA

# CONTRA - HARD CORPS

Hát igen - vannak játékok, melyeket nem lehet leutánozni. Szerintem alig van olyan SNES tulajdonos, aki ne ismerné a PROBOTECTOR (Alien Wars, Contra) nevű szuper lövöldözős játékot, amely tudomásom szerint még a mai napig keresett áru az 576 SHOP-ban. Eddig a percig azonban az SNES-esek beleröhögthettek a MD tulajdonosok képébe, mondván: Ez MegaDriver nem létezik ám! Közben persze magukhoz tértek a KONAMI-nál és elkészítették a külön MegaDrive-ra tervezett verziót, melynek CONTRA - HARD CORPS a címe.

## RÚGJUK BELE A CYBORGOK HÁTSOJÁBA!

A CHC a maga nemében tökéletes játék. Igyekeztem olyan képet választani, hogy a grafikáról is legyen fogalmatok, de a legjobb, ha hisztek nekem. Ennyire frakción összerakott lövöldözős stuffot régen nem láttam, de ha láttam volna, ez akkor is magasan ver mindent. Kezdekör NEGÝ szereplő közül választhatunk, amely négy különböző meggyerést takar! Menet közben gyakran lehet új fegyvereket felvenni, melyekből egyszerre négy lehet nálunk



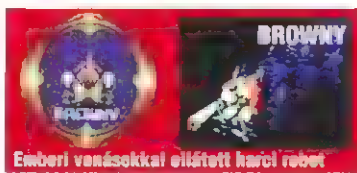
A HARD CORPS team központi figurája



Ez a nő keményebb, mint sok más kommandós

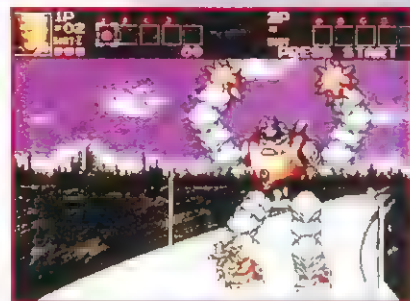


A Cyborg technológia tökéletes példánya



Emberi vonásokkal ellátott harci robot

Sőt, hogy a HARD CORPS ne maradjon le semmiben az SNES verzió mögött, még a MegaDrivehoz illő 3 dimenziós pályákat is tettek a játékba. Azt már csak érdekességként említem, hogy a sztori pár helyen elágazik, így mi dönthetjük el, hogy melyik utat választjuk. Emiatt a játékot akár többször is újra lehet játszani, másik karakterrel, más pályákat megoldva. Természetesen egyszerre ketten is küzdhetünk - ennek az előnye azt hiszem nem kell ecsetelni. Ja, nem is mondtam: a felvehető fegyverek is szereplőnként változnak, így aztán tényleg szuper változatos akciót ígér a program.



Ez a főellenség tökéletesen animált

## ENNEK A JÁTÉKNAK FEELINGJE VAN!

A HARD CORPS borzalmasan hangulatos játék örüli gyorsan peregnek az események, folyamatosan kell löni és SZOKATLANUL pontos az irányítás. Figuráink tényleg oda lőnek, ahova célunk és nagyon kellemes

a mozgásuk is. Az ellenfelek még a legjobb fegyvert használva is keményen ránlőnek, így egyszerre kell futni, lelapulni vagy a levegőbe ugrani. Kicsit furcsállottam ugyan, hogy ha lelőnek, elveszítjük a használt fegyverünket - ez azért van, hogy rá legyünk kényszerítve a "spórolásra", a gyengébb fegyver használatára (már akinek fontos, hogy a főellenfélhez a legjobb cuccal érkezzen oda). A támadási hullámok egyébként mindig ugyanúgy jönnek, így egy idő után jól be lehet tanulni a pályákat. A főellenfelek tényleg hatalmas méretűek, jól mozognak és még pont kinyírhatóak. Ha ugyanis magasabbra lenne állítva a mérce, senki sem csinálná végig 5-6-szor a játékot a különböző meggyerések és az új pályák miatt. Nagyon tetszik, hogy nem mindig balról-jobbra kell futkározni, harcolhatunk egy űrhajó talpán lőve és egy monster robotot üldözve is. Kivételesen a hangokkal és a zenével is meg voltam elégedve, ami nálam a MegaDrive játékokkal kapcsolatban nem fordul gyakran elő. Veszélyes metal muzsikákat hallhatunk a pályákon, melyeket a MUSIC TEST opcióban érdemes meghallgatni. Ezt ugyan nem tudom igazolni, de a gépkönyv szerint titkos pályák is vannak a játékban - hát kell ennél több egy lövöldözős programhoz?

Martin

Én még gyermekként is mindig abba a kategóriába tartoztam, aki a rajzfilmekben a "negatív" hősöknek drukolt. Szívó (de tényleg) gyűlöltem Jerryt és ordítottam, amikor ok nélkül cseszegette Tomot. Imádtam a prérifarkast a Gyalogkakukkból és hétről-hétre azon izgultam, hogy mikor sikerül végre megennie a

madarat. De mind közül legjobban utáltam Csőrikét, az elfuserált, vízfejű, áruklodós, potyaleső, tápos madárcsökevény. Szíveszer cica viszont a kedvencem volt. Lehet, hogy ide vezethető vissza a szeretetem a macskák iránt.

## Sylvester and Tweety IN CAGEY CAPERS



No megállj csak, most megvagy!

## ELKAPNI, MEGENNI, HÁBORÚÚÚ!

Kissé gyanakodva vettem kézbe a TIME WARNER legújabb MEGADRIVE játékát, a SYLWESTER AND TWEETY-t. Attól féltem, hogy egy újabb nyálas amerikai játékot találok, amelyben törpe állatok terrorizálják a nagyobbakat - lásd Gyalogkakuk. Aztán bekapcsolás után gyanakodni kezdtem, hiszen a demo képsorai végig a cicát mutatták - EZ AZI, üvöltöttem fel, hiszen itt csőrikét (direkt kisbetűvel, unszimpatiám jelölül) kell elkapni!

## ÁLMAIM RAJZFILMJE

Hát akkor lássuk, miennek kellett volna lennie az eredeti rajzfilmnek! A pályákon Szíveszert irányítjuk, akivel több alkalommal meg kell tép-

ni a madarat, üldözni, míg végül elkaphatjuk. A futáson, ugráson és karmoláson kívül tárgyakat is használhatunk - a START megnyomása után választhatjuk ki a megfelelőket.

A legtöbbszor az a feladat, hogy a szélszóró nagyobb dolgokat - táskát, hordót, dobozt, asztalt összetel- va/összerakva lépcsőt építsünk a madárhoz illetve bizonyos helyeken a továbbjutáshoz. Az egyik gomb megnyomására lávacső



Áháá, szóval fent van a kicsike!

számok" az ellenfelek időleges likvidálására szolgálnak. A program grafikája "vonalarajzos" - legalább is én így hívom a mindenféle varázslatok és összerakások nélküli karikatúra stílust. Ilyet előzőleg a Beavis & Butt-Headben láttam, nekem bejött. A zenék aranyosak, a digitális hangok pedig tisztán érthetőek.

Martin





[illegible][illegible]

A játek nem tartozik a könnyű prédikáció közé, ezért a SZUPERHÓSOK segítségül hívása nélkül nem is lehet végigmenni rajta. Amikor a valahol egy fej ikont látunk, igyekezzünk megszerezni ezekkel tudjuk újranyitni előhívni a többieket.

Es a helyzetet már tovább nehezíti, hogy szinte  
összejött a HAI, a DOPPEL, a PR-ral,  
DEMOGOBLIN-ral és CARRION-ral, így mindig  
történetesen legkevesebb csak az a VENCŐ  
DOPPEL, HA ezután már a világtársak

A PÁLYA-1 és az idegen nyelvi feladatok megoldása során a játékosok 7 pályán kell keresztülmenniük minden körben. A pályák több szálra vannak bontva, attól függően, hogy az előző pályák után a POK-EMBER vagy YENOM szerepet választjuk. Az irányítás és a mozgások benne vannak a kézikönyvben, de megismerjük őket figyelmesen, mert például a felemelt ember megpörgötése ellenük nem nagyon lehet ráérni. A pályákon fel tudunk

...GE... yroné Jélinxon első látsza  
...and... Egy ő...  
onban olyan kábfőszert adott be Eyrone-nak,  
hogy az elszáradt a kávéval. Tandy aztant egy  
okosabb eljárást be...  
Most már együtt k...  
...ny...  
...ell...

**HEATLOK:** Michael Collins porzalmás műtője  
és az át a vég redmény egy olyan lány lett, mely-  
nek csak a szíve emelkedett a többi gép. A felke azon-  
ban még mindig az éle és a létezés narrait.

**FIRESTAR:** Angelica Jones a mikrohullám-fűtőszá-  
mos energiájával rendelkezik és apja halálát akarja  
megtorolni.

**IRON FIST:** Amikor Danny Rand érosen koncentrált egy olyan helyre, ahová belépett, akinek minden küzdősport tudás az ökleben összpontosul. Amikor meglátta az ellenfeleit!

**MORBIUS:** Dr. Michael Morbius övekkel találkozik

gyobb rivalisra egy új elorezött riport téma miatt. Most azonban fordult a kocka, hiszen VENOM-nak újabb ellentársa akadt - hozzá nagyon sokban hasonlító NAGEL.

Én csak hagyományait, a DNA, a THT által viselt sítást követi. Szakmailag valószínűleg szereztem volna valamely (Vencem) poszt (el)járásbroszúrát, mindig a nyíl irányába kell haladni és levérni az összes ellenfelet. A történet minden pálya után folytatódik, néha, előkerülnek a társellenségek, nagyobb persze CARNAGE is, hogy a tetszőtől nem egy pillayal többször is meg kell küzdeni – a szereplők ugyanolyan népszerűek, és ugyanolyan alacsony a megelőzési esélyük.



**30 Mbit, 36 támadó mozgás, 3 játékos üzemmód!**

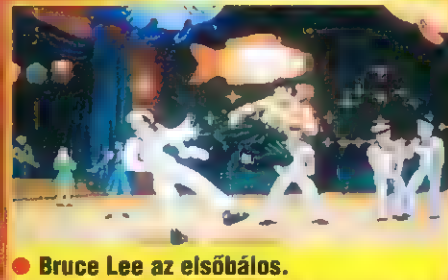
ENTERTAINMENT WEEKLY

[illegible]

1990年7月1日  
 1990年7月1日



● **Ebből a hentesből kettő is van.**



● **Bruce Lee az elsőbálos.**

2003. június 12. péntek  
A mai napon a Magyar Televízió és a Magyar Rádió közös műsora volt. A Magyar Televízió műsorán a Magyar Rádió műsorát is láthatjuk. A Magyar Rádió műsorán a Magyar Televízió műsorát is hallhatjuk. A Magyar Televízió és a Magyar Rádió közös műsora volt. A Magyar Televízió műsorán a Magyar Rádió műsorát is láthatjuk. A Magyar Rádió műsorán a Magyar Televízió műsorát is hallhatjuk.

[illegible]

...és az MBS robot, amelyel 7 pályán  
...2 irányban, két helyen  
...demonstráció

... egy átalakításra képes, azaz azonos méretű, azonos feladatra képes elrobotot irányítani - a WALKER... lábán járó...  
... óriás a gyorsabb haladás érdekében egyáltalán nem kes...

praktik

**ÉLETEINK:** A hátralevő próbálkozási lehetőségek.

**IRÁNYTŰ:** A tájékozódást segíti,  
hogy el ne vesszünk.

**PONTSZAM:**  
Sikerességünk mércéje.

**VÉDŐ-ROBOT:**  
Ha már megtaláltuk  
segít a harcban.

**TÁR-  
GYAINK:**  
A felvett  
cuccokat  
mutatja.

**RADAR:**  
Az ellenfelek  
helyzetét  
mutatja.

**FEGYVEREK**  
Melyik az éppen aktív fegyver és mennyi működő van hozzá.

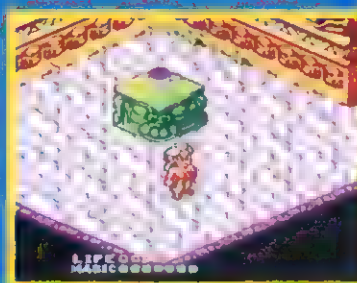
**SEBESSEG:**  
tható az MBS haladási  
sebessége.

**UZEMANYAG:** A különböző formák különbözőképpen fogyasztják.

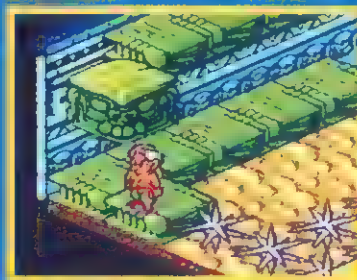
**PAJZS:**  
Minden találatnál  
csökken, de tölthető!



Előző számunkban leközelíttem nektek az Equinox első két szigetének labirintusát. A 28-as szoba a főnök szobája, ahol a főnök várja a győztes csapatot. A labirintusban minden szoba más és más feladattal várja a játékosokat. Először próbára teszi a távolgró képességüket, aztán a mozgókővel kell megoldani a feladatot. A labirintusban minden szoba más és más feladattal várja a játékosokat. Először próbára teszi a távolgró képességüket, aztán a mozgókővel kell megoldani a feladatot.



**20-as szoba:** Itt csak egy kő látszik, de a gyöngyhöz egy rafinált csigalépcsőszerű építmény vezet fel. Ha ugrálunk, s a levegőben egy picit elmozdulunk (figyeljük, mikor akadunk meg), ki lehet tapasztalni a következő lépcsőfok helyét.



**01-es Szoba:** Itt azt a képességünket kell kihasználni, hogy a kőveket a fejünkön is el tudjuk cipelni. A szobába lépés után rohanjunk a jobb-első sarokba, hogy az utazó kő pont a fejünkre essen. Ez után araszolgassunk lefelé úgy, hogy a fejünkről a követ az alattunk levő blokkra ejtsük rá. Így már fel tudunk ugrani a mozgójárdára és el tudunk jutni a kék gyöngyig.

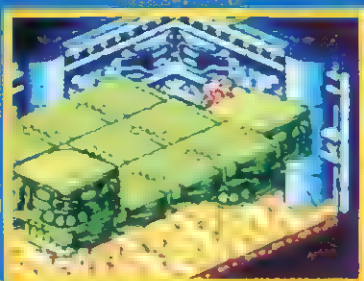


**A DEESO főnök:** A fal melletti sarok még mindig biztonságos hely. Ha a főnök közeledtekor a fal felé fordulva "helybenfutunk", furcsa módon sérthetetlenek vagyunk. A balta hamar megteszi a magáét.

**07-es szoba:** Ez az átjáró csak látszólag van elbarikádolva, a képen látható része ugyanis ugrálás közben könnyűszerrel eltolható.



**0B szoba:** A középső és a bal oldali kőek eltolásával építsünk oszlopot, majd a felső blokk beállításával el tudjuk kapni a mozgó követ. Erről már fel tudunk ugrani



**14-es szoba:** Lökjük le és toljuk el a képen látható követ, amelyről fel tudunk ugrani a mozgó kerítésre. Innen elérjük a gyöngyöt





## EGYET FIZET, KETTŐT KAP!

1994. októberének végén gondolt egy merészet a GAMETEK és kiadott egy "dupla" GAME-BOY kártyát. A dolog azért nagyon izgalmas, mert ezen két teljes árú játék található: a 4 WHEEL DRIVE című autószimulátor és a DIRTY RACIN' autóverseny. Természetesen a kártya normális áron kapható, így elég sok pénzt takaríthatnak meg az autós játékokat kedvelő GB tulajdonosok.



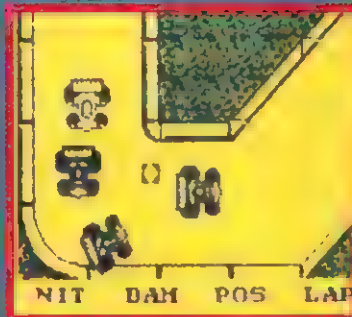
### • Ilyen kocsikkal versenyzünk

576-ban. Akkor azonban meg Jeep Jamboree volt a címe, amit a GAMETEK a megvásárlás után módosított. A versenyben a 20 induló között vagyunk, egyetlen célunk, hogy minél jobb eredményt érjünk el a különböző szakaszokon. Természetesen ahogy az a jó terepjáró versenyekhez illik, a durva ütközések és leszorítások megengedettek a pályán. Az opció menüben beállíthatjuk a vezetési tudásunknak megfelelő fokot és a kilométeróra jelzését (km/h, mp/h). A térképet, a pozíciójelzőt és a vezető kocsit pozícióját ki lehet kapcsolni és már mehetünk is a három versenyfajta egyikébe.

A SHORT módban csak 5 menetet kell teljesíteni. Az INTERMEDIATE célja 7 verseny megnyerése, a CHAMPIONSHIP viszont 10 teljes "Jamboree" elé állít minket. A játék legvégső célja, hogy képesek legyünk megnyerni a Championship menetet PRO szintbeállítással. Ebben a turbó gyorsító is csak keveset tud segíteni. A 19 ellenfél mellett megszámlálhatatlan fa, bokor, kő és tábla áll az útunkban. Mivel a legjobbnak csak kivétel lehet lenni, néha idegesítő lehet. Nekem az úton maradvány kikerülni valakit csak a legritkább esetben sikerült. A grafika a Test Drive-ből ismert szemszögből mutatja az utat. A háttér és az oldalscroll a GB-hoz képest is szép. A hangokkal is meg voltam elégedve, habár a motor zúgásán kívül sokat nem lehet hallani. Nagyon tetszik a kocsiszekes LYK lehetősége, ahol két gépet összekapcsolhatunk és versenyre indulhatunk. A cégben a játékokat csak a szórakoztatásért és a pénzért készítik, nem a játékért.



### • Egy nyugatmagyar szék



### Egyelőre hátul vagyok

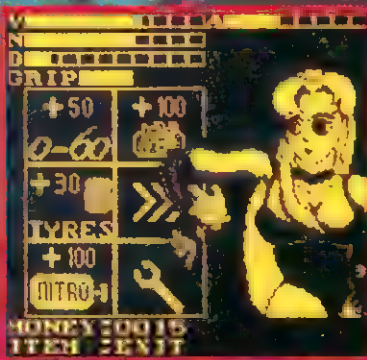
Gondolok itt a különböző választó képernyőkre és az ott látható bögös nócikre. Maga a verseny felülnézetből folyik és szokatlannal gyors - talán még a Micro Machines-t is megelőzi. A fő feladatunk az, hogy elérjük a GRAND FINAL szert, ahol 9 bődületesen

# RACE DAYS

EZ A KÉT AUTÓVERSENY MINDEN IGÉNYT  
KIELEGÍT - MINDEZT EGY KAZETTÁN!

### 4 WHEEL DRIVE

Ha jól emlékszem, erről a játékról már írtam egy reggelit.



### • Nagy ügyek a kezdőkép

rót és figyelni kell a pénzeket is. Ha a fal egy darabja villanni kezd, azt ügyeizzünk megütni - így bizonyos dolgokat kaphatunk. Az azonnali sérülés-javításért pedig a pont és a pozíció-javításért. A helyzetünk meg is lehet. De leginkább csak a pénzre számíthatunk, hogy minél jobban tudunk eligazodni a kocsinkat. A DIRTY RACIN' nem a grafikájával fogódzhat. Végül is a SUPER CARS sem volt az az egyszerű getű game program, még a grafikájával. Azt hiszem, a 4 WHEEL DRIVE a legjobb és a szoros megfigyelést igénylő. Én sportos díjazom az egyszerűen kezelhető, egyszerű grafikájú, de fantasztikusan szórakoztató játékokat!

nehéz menetet kell teljesítenünk. Addig azonban 32 úgyszintén kemény versenyt kell megnyerni!

A "felülnézetes" autóversenyekből ismert módon itt is találunk pénzeszsákokat a pályán. Ezeket össze kell gyűjteni, majd a menetek végén a kocsit fejleszthetjük fel belőlük. Tudunk jobb gyorsulást vásárolni, erősebb motort, jobb kerekeket, nitro gyorsítót és megjavíthatjuk az elszennvedett sérüléseket is. Magát a versenyeket 3 nehézségi fokban gyűrhetjük - asszem' nem kell mondani, hogy csak a TOTALLY DIRTY vezet az igazi győzelemhez.

Kezdés után lehetőség van a pálya megtekintésére. Minden helyszínek neve van, s a legfigyelmesebb az útfelrakó álló veszélyekre. Ezek között vannak olajtölcsök és éles kanyarok is. Egy versenyben 4 kocsi indul. A verseny közben óvatosan kell használni a nitrot és figyelni kell a pénzeket is. Ha a fal egy darabja villanni kezd, azt ügyeizzünk megütni - így bizonyos dolgokat kaphatunk. Az azonnali sérülés-javításért pedig a pont és a pozíció-javításért. A helyzetünk meg is lehet. De leginkább csak a pénzre számíthatunk, hogy minél jobban tudunk eligazodni a kocsinkat.

A DIRTY RACIN' nem a grafikájával fogódzhat. Végül is a SUPER CARS sem volt az az egyszerű getű game program, még a grafikájával. Azt hiszem, a 4 WHEEL DRIVE a legjobb és a szoros megfigyelést igénylő. Én sportos díjazom az egyszerűen kezelhető, egyszerű grafikájú, de fantasztikusan szórakoztató játékokat!

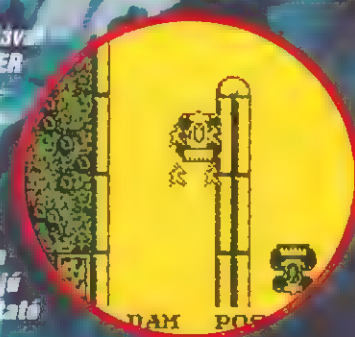
Martin

### DIRTY RACIN'

A játék neve a megvásárlás előtt Dirty Drivin' volt és szerintem a dobozon látható gyönyörű képek miatt nem sokan figyeltek fel rá. Pedig a DR jó, a Supercars-hoz hasonló autóversenyes program.

Talán hihetetlen, de ebben az autóversenyben MANGA stílusú grafikát láthatunk.

# GAME BOY



### • Nitrot neki!



## ŐRÜLT MOTOROS SZÁGULDÁS VALÓSÁGOS TEREPEN HMMM, EZT KI KELL PRÓBÁLNI!

### EGY KIS TEST DRIVE '94 KÖVETELMÉNYEINHEZ IGAZÍTVA

Az Accoladae neve még a C64-es fénykorában a Test Drive sorozattal lett ismert. Nos, legújabb CD-s játéka, a Cyclemania akarva-akaratlanul erre a sorozatra emlékeztet. A Cyclemania-hoz hasonló megoldású játékkal már találkozhattunk, ez pedig a MegaRace volt. A hasonlóság pedig abból áll, hogy abban is a gép egy fix pályát (magyarul egy filmet) olvas be a CD-ről, amin járművünkkel nekünk csak a szalomozás a dolgunk. A MegaRace



● "Ezt inkább jobb lesz kikerülni."

versenyben mint nekünk, tehát a pálya veszélyei rájuk is vonatkoznak, magyarul ha oldalba kapnak mondjuk egy bókászó tehenet, ugyanolyan break-mozdulatokkal repülnek le a motorról mint mi így persze nem ritkák a tömegbalesetek sem, vagyis hogy az úton elterülő társ miatt utána az egész mezőny az aszfalton bukdacozik.



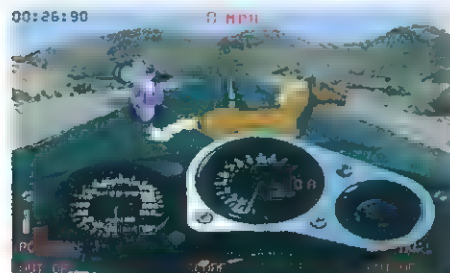
● Nagy a forgalom földön s egen egyaránt.

Daytona USA-vel, vagy a Cruisin' USA-vel (a SEGA illetve a Nintendo legújabb játéktérmi csodáival) annak megnőnek az igényei, és ez a szimuláció már egészen biztosan nem fog olyan nagy élményt nyújtani. Persze ezt nem is lehet elvárni ettől a programtól

Vári Zoltán



azonban gyenge grafikájával és unalmas játékmelével nagy csalódást okozott számomra. Ezzel szemben a Cyclemania-ban egy újfajta videó-súrítnék köszönhetően digitalizált, valóságos, szép, színes pályákön törekedhetünk motoroskérőpárunkkal az első pozíció megszerzésére. A pályák éles kanyarjain kívül ellenfeleinkkel,



● Lovas akrobatamutatóvány... motorral.

és a pályákön közlekedő civil járművekkel is meg fog győlni a bajunk. Ezeken kívül útunkat még olajfoltok, az úton heverő gumibakancsok, s néhol keresztbe átnyargaló lovak fogják megkeseríteni. A játék szisztemája tehát egy az egyben a Test Drive szériára emlékeztet, de sajna a kivitelezés is - vagyis hogy az ellenfelek, és a többi objektum grafikája elég durva, és így élesen elválnak a háttértől - a nagy elődhoz hasonló. Szerencsére a többi versenyző mozgása elég realis, tehát nem olyan mint a MegaRace-ben, ahol a következő ellenfélhez csak akkor értünk, ha már a mögöttes lévőt megelőztük. Ezen kívül a többieknek is ugyanannyi az esélyeik a

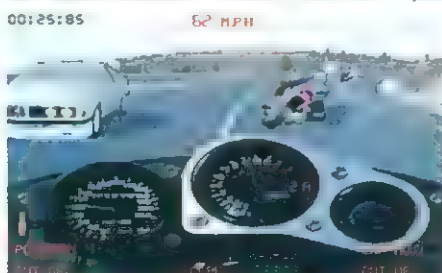


● "Ágyó, Biztos úr!"

Ha a legizgalmasabb résznél kell valami miatt abbahagynunk a játékot, nem kell aggódni, hogy elveszik az eredményünk, ugyanis a program egy állás mentésre biztosít lehetőséget, tehát következőnk onnan folytathatjuk, ahol abbahagytuk.

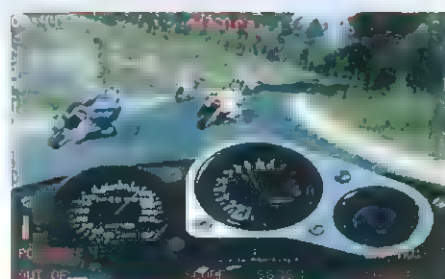
### PRO ÉS KONTRA

A játék megkezdése előtt egy rakás dolog közül választhatunk: többek között például hat fajta motor és öt féle pálya közül (különböző lutas esetén), de lehetőség van a körök számának, az ellenfelek tudásának beállítására is, valamint a futamok után a nyere-



● Ezt a szép BMW-t kockázatos ilyen motorosok között vezetni.

ményösszegünkön extra felszereléseket is vásárolhatunk a gépünkön. Mindezekhez a műveletekhez persze CD vezérlő lévén mindig tartozik egy kis jópofa ray-tracing animáció. Megemlíteném még a játék közbeni digitalizált motoros bukásokat, melyek akkor jönnek elő, ha motorosunk elesik, ezeket azonban jobbnak láttam az "F"-vel kikapcsolni, mivel csak lassították a játékmelét, gyakran ismétlődtek, s persze sokszor abszolút nem is kapcsolódtak a játékban történt balesethez. Jó ötlet, hogy a játék közben az "M"-mel leihívhatjuk a pálya térképét, s figyelemmel kísérhetjük a többiek mozgását, miközben SVGA felbontás mellett, kicsinyített képernyőn játszhatunk. A program zenéje, és hanghatásai is megérnek egy misét. Az utóbbi időben ugyanis úgy tűnt, a CD-s játékokhoz (mint pl. Microcosm) a remek grafika mellé csak időtlen hanghatásokat, és plimplakoló, csak szinusz hullámot használó zenéket lehet írni. Nos a Cyclemania-ban igazi, digitalizált hangeffekteket találunk, s a program még SB-en is rendesen hangszertel zenét játszik. A játék tehát élvezetes, talán mondhatni a legjobb a maga nemében CD-ROM-on. Am aki már játszott a



● Nehéz festerőn vezet az utunk.

576 ÉRTÉKELŐ

KIADJA

CYCLEMANIA ACCOLADE

gráfika

hang

közlekedés

kényelm

KÖRKEZELÉS

KEMÉNY

ÖSSZEKÖZÖS

92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: (SVGA) CPU: 386

CD: 1 ZENE: SB SÖPRO GUS RÓLAND ADLIB



## ELSŐ FELVONÁS - A POKOL

"Szegasztok, skacok! Hát én most olyan lehangolt vagyok, mint az a Herrich nevű fickó a duplaszámban. Hogy min akadtam ki? Az igen hosszú történet. Nem tagadom, mindig is az 576 KByte volt a kedvenc magazinom. A minap elég pocsek hangulatban baktattam a fútcán, mikor a szemközti újságárus kirakatában megláttam az 576 új logó desingjét. Juhéj!!! Boldogan kezdtem vágatni az újságos felé, de kábé 10 méterrel a kirakat előtt tanakodva megtorpantam. Hogy miért? A címlapon igen gyanús mondatokat vettem észre, mint például **TOTAL** színár, **TÖMÖR** gyönyör, **MAXIMUM** adrenalin, **100%** frissesség (ez utóbbról egyébként azt hittem, hogy a Wrigley Sperrmint reklámja)! Óvatosan közelítettem és kerestem az igen önkritikus és szerény jelmondatok hátsó értelmét néhány eldobott szóban. Meg is találtam! Ott virított a nagy hetes tetején, természetesen picurka betűkkel pingálva. **218 Ft!!! ÁÁÁHHHR-RRR!!!** Levegőért kapkodtam, segítségért kiáltoztam, majd teljes idegösszeroppanásban időszerűnek láttam összeesni... (Itt egy hosszú mese kezdődik a magyarországi számítésh lapok összehasonlításával és egy választási dilemmával: melyiket is vegyem közülük?!) 1 perccel később elmélkedve baktattam vissza a fútcán és kezembem egy 576-ot szorongattam. Hogy miért? Mi ragadtott

## MÁSODIK FELVONÁS - A MENNYORSZÁG

"Nem húzom az időt, belevágok: levettem az újságot a polcra és szolidan átnyújtottam a 170 Ft-ot, mikor közölték velem, hogy ez kevés lesz. Szóval 218-at fizettem, s ezután következett a címloldal elolvasása. Az itt feltüntetett szerény szövegektől kicsit meginogtam, de nem adtam fel; kinyitottam az újságot. Elhatároztam, hogy minden oldalt kivesézek és megpróbálok



## HARMADIK FELVONÁS - A PURGATÓRIUM

Nyájas Olvasóim! Nem azért idéztem ezt a két levélrészletet, hogy tovább idegesítslek benneteket az "áremelés-téma" feszegetésével, hanem azért, hogy kellő hangulatot teremtsék az áremelés téma boncolgatásához. Szóval **ÁR. ÁRfolyam. ÁR-apály. ÁR-adás. ÁRbevétel. ÁRpad. ANYAD!** Oké, értem a célzást, nem húzom tovább a mézes madzagot az orrotok előtt, leírom feketén-fehéren miről is van szó. Ma egy kiló kenyér 0-tól 100 forintba kerül, attól függően, hogy az ősök pékségben dolgoznak, otthon dagasztja a nagyi, vagy a sarki diszkontban vágják a fejünkhöz a szikkadt cipót. Vegyük a legkritikább esetet, a nulla forintos péksüteményt. Ezt a lehetőséget országos szinten maximum 1000 ember mondhatja magáénak, a többi, durván 9.999.000 (± 50 nagyi) kénytelen leslattyogni a borbába és leszurkolni az egy kilót. Százalékosan ez 1 : 9999-hez arányt jelent (0,01%), ami a lövőverseny nyelési esélyeivel vetekszik. Ezek a szerencsétlenek azt fizetik meg, hogy a pékapó sem ingyen kapja a kovászt meg a lisztet, ő sem a két szép szemünkért gyurmázza a csirizt, a gépek sem perpetuum mobilék, kell hozzájuk némi delez, a kocsisok sem ingyé' fuvarozzák a dögnehez cipókat, a boltos pedig szintén nem jókedvében kel hajnali hatkor, hogy illatozó kenyérrel várja a konzumálni vágyókat. Nnnamármost. Tegyük fel, hogy az újságírók, a tervező és a kivitelezők jelentik a pékeket, tehát nekik az újság zérus pénzegységébe kerül. Természetesen ők is megfelelő honoráriumot kapnak az elvégzett munkájukért, de összességé-

# CSEMEGE

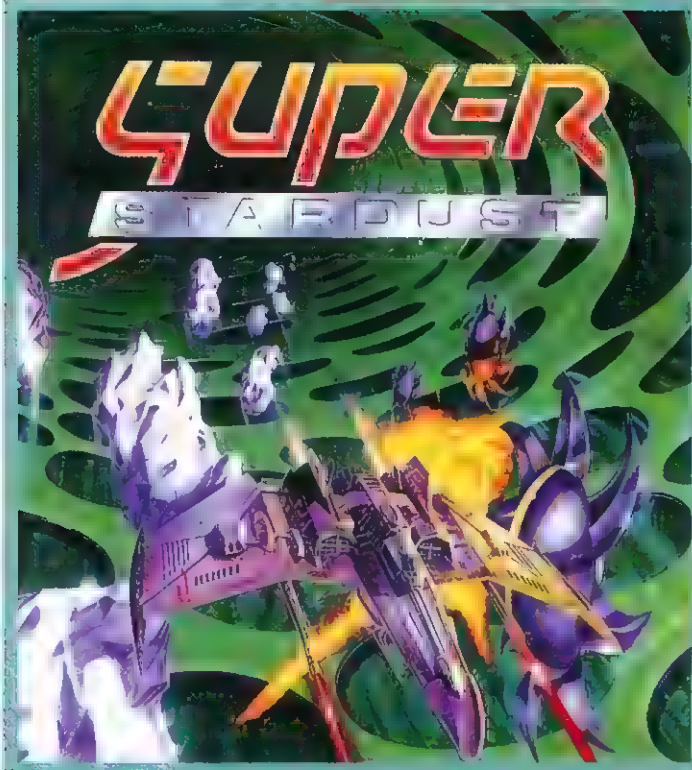
meg az újságban? Nem, nem a Vári Zoli csábos mosolya, nem is T.J. cuki szemölcsé az állán (hop-pá, lehet hogy ez a pont itt a fotón nyomdahiba?), sem Ancy húsos ajkai, sem Martin szelíd tekintete. Hát akkor mi? Őszinte leszek: magam sem tudom. Egy rossz sugallat és kész a baj. Összességében elismerem, hogy az 576 KByte Magyarország (egyik) legszebb és legszínvonalasabb számítésh lapja, valóban megtalálható benne "...számtalan extra újdonság, legelőször...", "...titkos infók, világszínvonalú design- és mindez abszolút színesben!" (szerény, szerényebb, 576 KByte szerkesztősége). **CSAK ÉPPEN 218 FORINTERT!** Üdvözléssel: **Tatabányai Tahitót"**

okot találni a címlapon felsoroltakra. Hát sikerült! Kapásból az első oldalon lévő programömlesztést baromi jónak tartom. Mindenki csemegézhet a saját kategóriájában és a kiemelt újdonságok is felhívják magukra a figyelmet. A következő előnyös újítás az értékelő. Ez maximálisan előnyére változott (különösen a PC-s tetszett, mert így még megjelenés előtt megtudom, hogy melyik az a játék, amiről ne is álmodjak). A következő dolog ami megfogott, a Hónap Dumája. Betegre röhögtem magam a poénokon. (...Bla-bla-bla...) Végezetül még egyszer átlapoztam az újságot és rövid gondolatok után beláttam, hogy megérté. **SZÉP VOLT FIUK!** (De az ár mégiscsak magas egy kicsit...). Aláírás: Sipka Csaba"

ben ők a legkisebb halak a láncolatban. Hallottatok már a hétfejű **POSTARÓL**, meg a bibircsókás **NYOMDARÓL**, hogy a legnagyobb sumákról, a csúf, kopasz hókuszpók **ALLAMBACSIARÓL** ne is beszéljünk? Igen, ők azok, akik az utolsó bőrt is lenyúznák rólunk, csak hogy meg tudják venni maguknak a 200 forintos számmagos kenyeret is. Ezzel bezárul az **ÖRDÖGI KÖR**, a kigyó a farkába harap. Mi pedig búsan öklünkbe harapunk, mert elfogy a harapnivalónk, ha nem tornászhatjuk egy kicsit feljebb az **ÁRAT**. Mindezek ellenére úgy érezzük, és reméljük, hogy kitarotok mellettünk, Kedves Olvasóink, Ti, akik a sok hasonló lap közül mégis minket (vagy minket is) választatok, és akiknek öröm adni, újítani, színesíteni.

Zoloe





Amikor megjelentek az első képek és híradások a Microcosmról, mindenki úgy gondolta, hogy ennél jobbat, szebbet, gyorsabbat kiagyalni aligha lehet. Bár már ekkortájt felröppent az a kósza hír, hogy valahol a hideg és ködbe burkolódzott Finnországban készülődélben van valami, ami esetleg sarokba szoríthatja a csillogó-villogó fenomént. Aztán megjelent a nagy dirrel-durrall beharangozott játék CD32-re is, jó sokan megvették és hoppon maradtak, mert nem azt kapták a pénzükért, amit vártak: élvezetes játékmenetet, izgalmas lövöldözést, reflexeket maximálisan próbára tevő programot.



Ekkor lépett a színre az Amiga tábor nagy pártfogója, a TEAM 17 és felkarolva a finn illetőségű Bloodhouse nevű fejlesztőgárdát, adott a már akkor is profinak ígérkező produkciónak egy kis gázfröccsöt és pénzbecskendezést és belevágott a program menedzselésébe. Jól tette, hiszen a SUPER STARDUST olyan csúcsonkat dönthet meg, amelyet egy-két éve még álmaikban sem képzeltek volna sem a fejlesztők, sem a felhasználók. A régi motorosoknak ismerősen csenghet a név, hiszen az A500-as változat (Stardust néven) annak idején is nagy sikert aratott - de összehasonlíthatatlanul alacsonyabb színvonalon, mint a nemrég megjelent CD32-es változat.

## KETTŐ PER EGY

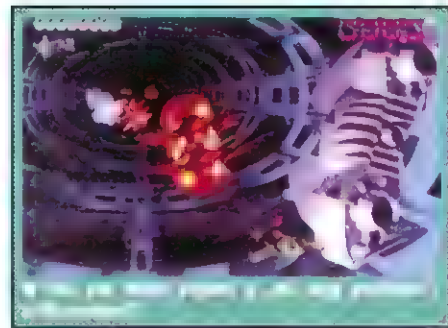
Aki nem ismerné a felállást: a két fő stílusjegyből összegyúrt játékban egyrészt a súlytalanság által állandó mozgásban lévő űrhajókat kell aszteroida mezőkön megóvni az űtközésektől, illetve alagutakban,

csőrendszerekben száguldvá kell az idegen lények támadásától megvédeni, miközben porrá alázzuk őket. Az első feladát végrehajtása álló háttérrel előtt történik, miközben űrhajónk és a képernyőre "befolyó" aszteroidák állandó űtközéseknek vannak kitéve. Ezt megelőzendő ügyes manőverekkel és állandó tűzerővel kell közöttük manőverezni, miközben minden egyes eltalált kőszikla 2-3 kisebb-nagyobb darabra hullik találat esetén. Ezeket ismét meg kell sorozni, hogy végleg elporladjanak. Azt ugye nem kell külön mondanom, hogy a kővek méretüktől függően lomhán vagy szélesebben húznak végig a képernyőn, ami tovább bonyolítja a helyzetet.

Egyedüli kibúvó, hogy ki lehet úszni a képernyőn felül és oldalalt, majd alul és a másik oldalon ismét beosonni a tett-helyre. Külön figyelmet érdemelnek a robbanások lángjai és az őket kísérő zajok megvalósítása, amik egyszerűen lenyűgözőek. Pedig ez még csak a kezdet...

## KETTŐ PER KETTŐ

A program fő attrakciója az alagútrendszerekben való száguldozás, amely a CD32-n eddig készített LEGJOBB, nem digitalizált effektekre épülő

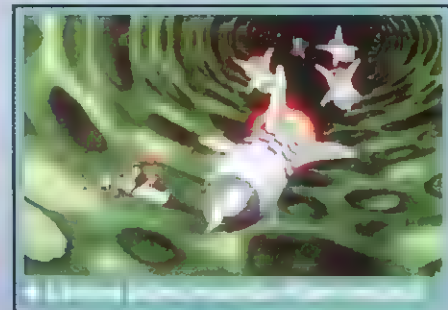


animációkat vonultatja fel. A háttér itt aztán egy pillanatra sem nyugszik meg, meghökkentő finomságú scroll segítségével repülhetünk BELE a képernyőbe. Annak ellenére, hogy törekény űrhajónk csak 2 dimenzióban mozoghat a képernyőn, a háttér szédítő mozgásának köszönhetően igazi háromdimenziós száguldás élményében lehet részünk. Ezen felül az ellenséges űrhajók és egyéb járművek animációja is káprázatos - mintha videófilmet néznénk, pedig ez tiszta matematika! A 3D-s renderelt főellenfelek és a belőlük/mellőlük/mögőlük előbukkanó segédűrhajók, absztrakt alakzatok, rakéták olyan hatást keltenek, mintha nem is CD32-n, hanem Silicon Graphics gépen játszanánk. Olyan sebességűek az akciók, hogy a gyorsabb lennének, akkor már játszhatatlanná válna tőle az anyag, de így inkább csak baromi nehéznek titulálnám.



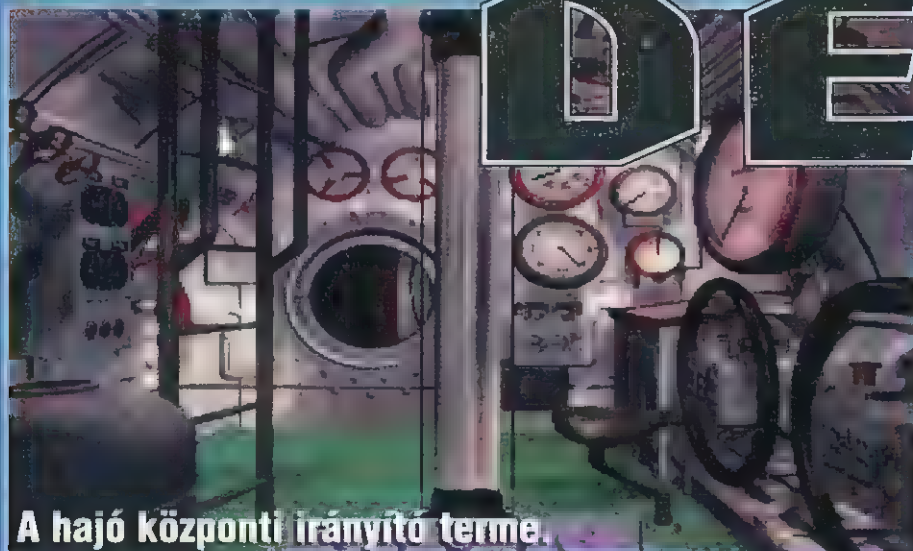
## HÁROM PER HÁROM

Néhány technikai adattal szolgálnék még címszavakban a teljes fogalomalkotás céljából: 30 pálya, 4 féle alagútrendszer (+ 1 titkos vízalatti rész), 256 színű álomszép grafika, CD minőségű bombasztikus zene és hanghatások - mi kell még? Ehhez a már említett szédítően gyors grafikai megoldások és nagyon nehéz játékmenet párosul, amely pont azt a célt szolgálja, hogy kitartó szórakozást jelentsen a játék. Minden pénzt megér!



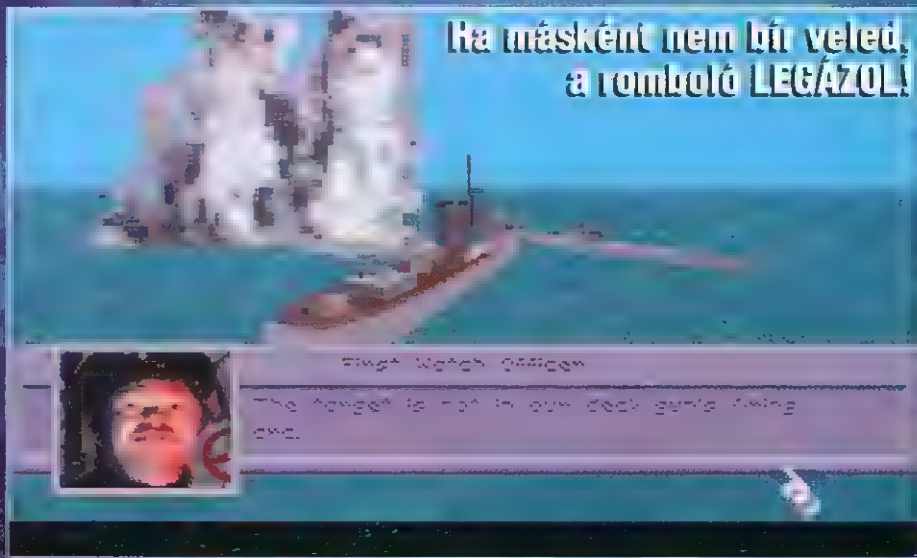


# ACES of the DEEP



## A hajó központi irányító terme

Igazi hűzd meg, ereszd meg játék. Éjjel támadok, nappal visszavonulok, s megpróbálom

[illegible]

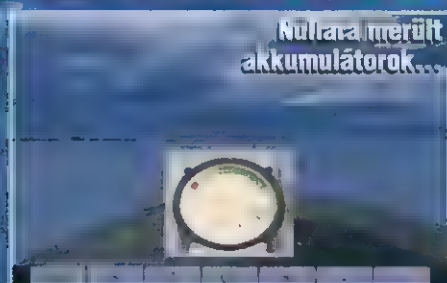
**Ha másként nem bír veled,  
a romboló LEGAZOL!**



Emelkedés!!! - üvöltöttem, s a mélységmérő mutatóját legszívesebben a kezemmel tekertem volna felfelé, de a hajó működésén gyantázom, hogy ott a tényleg... 500... 500 csak mozdulni...  
mul...

A következő mintegy másfél óra a mérnökszt külön száma volt. Miközben a többség megkezdte fején gyarapítani az ősz hajszálak sorát, s ennél sokkal többre képtelen is lett volna talán, addig ő lépésről lépésre javított és cserélt, még a hajó újra mozgásképesse nem vált. A jelentését már alig vártam - elegem volt a dekkolásból -, a telegraph karját "Flank" állításra gyantázom. Azonban valaki a hajtómotor szívtá, szíloptá az akkumulátorokat, mégsem történt semmi. Álltunk mozdulatlanul, a hajótest meg sem moccant. Tudhattam volna már, hogy a türelmetlenség rossz tanácsadó! Motor ALLJ! után, utolsó kártyámat készítettem kijátszani: kiadtam a "Blow all tanks" parancsot.

Elsőre még ezután sem történt semmi, de a másodszori levegő belüvátás után, a mélységmérő mutatója komótosan elindult felfelé. Most már kötelező volt a motor indítás, mert az emelkedést - akár egy repülőnél - kormánylapok támogatják, s ezek hatásossága sebesség függő. De a sebesség növelését, növekvő zaj eredményezi. Pingetlek is ránk azonnal felülről, (ezek szerint tudták, hogy megöszköt, vár-ták mikor indulunk neki) és hallani lehetett, ahogy egy hajócsavar megindult felénk. Kom-volt a feljövétel, de ezen meglát csak nem volt idő elmélkedni. Csendes menet! Majd éles



90 fokos forduló, végül minden ALLJ! A romboló valahol mögöttünk-felettünk úszott el, és jóval távolabb, minthogy halt okozhatott volna kezdte a Bummi!!!, Bummi!!!-elést.

Nincs füled, ki ilyenkor le ne légyél a füled, ki is használjuk menten a nagy hangzart, és teljes gőzzel cikk-cakkban pucellunk a rémséges tórségből el. A rombolók nem követtünk tovább. Hihetők, hogy végeztek velünk, vagy csapdát sejtve nem akarták hagyni nyájukat őrízetlenül...

Most felszínre menőbb próbáljuk utolérni őket, miközben töltődnek lemerült akkumulátoraink. Szippantok egy utolsó mélyet a hús levegő sós illatából, majd visszavonulok a toronyból a térképasztal fölé, gubbasztani.

A legtöbb időmet itt töltöm, görnyedve, s tépelődve a taktikán. Kétféle funkciót is ellát ez



De így is vissza lehet jönni...  
(Hány győzelmet is aratott ez a hajó?!)

az asztal. Itt tudom megtervezni az útvonalat (Set course), melyet ha alszom is, a legénység a parancsnak megfelelően követ. De ide futnak be a megfigyelők, és a főfelő észlelései is. Itt válik láthatóvá a valóságos helyzet: ki milyen irányba, milyen sebességgel, milyen "szándékkal" mozog. Figyelmed ne kerülje el a navigációs térképen látható kék körök! Ezek mutatják számokra, éppen mely légítámaszpont hatósugarában haladsz. Nagyon fontos a repülőgépek létszáma észlelése! "Sok orion mama kölyköt rabolta már el, az égből lecsapó sasmadár." Egy kapitány se érezte magát biztonságban, ha legterén egy gép "csak úgy" átrepült. Ha felderítő volt, és lefedezett, külföldi fogja, és egy órán belül biztosan érkeznek is a mélytengeri bombavetők. Ha felőle "Sok lud' dísznót győz!" Ha csak egy gép támad is, leggyél óvatos, mert azt a légvédelmi gépagyúsd előbb-utóbb többnyire leszűzi (persze ha erre előtte tőled már parancsot kapott), de hallottam már olyan történetet, amikor a gép csobbanás előtt ludta aknáit oldalra, és mindkét félből lett egyszerre csőcske, és áldozat!

A kunvoj útját balról szigetek keresztezik, egészen biztos tehát, hogy jövünk egy időre következ... Kapóra jön ez most nekem! Biztonságos távolból elhúzóok mellettük, elébük rájuk, miközben a nagy... lények 11. hang-lemez egyikét (Beethoven VI. Szimfóniájának 1. tétele) hallgatom...

## TIZENKÉT ÓRÁVAL KÉSŐBB

Rádión még a délután folyamán leadtam a helyzetem és azt is, hogy egy kunvojjal harc-érintkezésben vagyok. Ha a talkából a közelben tartózkodik valaki, az ezóta erre tart, és biztos lehetek benne, hogy majd nagy élvezettel veszi ki részét a vadászatból. Sötét van. Az égen csillagok, de a Hold még nem gyújtotta meg lámpását. Ideális idő a meglepetésszerű támadásra. Álló motorokkal, a lehető legoptimálisabb kilövés irányba beállítva várom, a halál, rőrdőn érkező hajókaraván. Mint egy díszművésztől masírozó alakulat. Csak a két romboló fog ki a sorból, a két régi ismerős. Az egyik túlságosan elől, a másik jó hátul lemaradva rajzolja furcsa hurokait.

Szívesen belé szűrném egy fullánkom, de a felesleges kockázaton túl, az értelmetlen is volna most. Szemem előtt cölkéket, a bruttó megisztertomnáknak kell hogy lebegjenek! Majdnem szabályos sorok és oszlopok. Ha egy sorba (ez öt hat hajó) oldalról beleengedek egy torpedót, az ha elsűre célt tévesztene is, valamilyen nagy valószínűséggel fennakad. Nem szokott, de most a ritkán kínálkozó alkalmától kezd tonyterem. A megfigyelők cattyogva küldik üzeneteiket a toronyból, próbálják változtatni a legzsírosabb találatok között. Szélen az asztalék, a közpén a nagy hajók



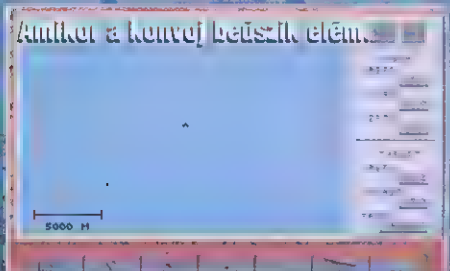
Egy útvonalterv,  
és azok a bizonyos kék körök!





Itt az idő: "Merülés periszkóp mélységig!" Ettől a pillanattól kezdve, tényleg sikette, és vakka válok. A térképről eddig leolvasható sok-sok segítségemmel mérhető adat most eltűnik, vagy csak egy, a merülés előtti állapotból kiinduló viszonylagos mutató. Eddigre a fejemben memorizáltam, a "puskavégre" kapandó hajók helyzetét. Az elől lévő romboló számításaim szerint már rajtam túlhaladt, "Periszkóp fel!". Hallom az elektromotor hangját, amint kitolja a combvastagságú csövet, várok pár másodpercet, míg a hullámzó homályosságból megjelenik a kép. A lencséről lefolyt (!), elpárolgott a tengervíz. 1.5-6 szoros nagyítású kristálytiszta kép tárul elém. Periszkópom, 3a térképen előzőleg megjelölt célpontra, egy bordó keresztre néz. Célzok a hajótesttel, (a periszkóp, és a hajó hossz tengelye 0 fokos szöget zárnak egymással).

Megnyomva a torpedó gombjaimmal ellátott gombot, előhívom a Torpedo Display

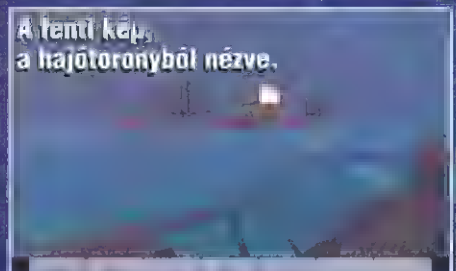


Control-t. Ezen látom a célpont hozzám viszonyított irányát (Bearing), sebességét (Speed), távolságát (Range), és haladási irányát (Heading). Különböző okokból előfordulhat, hogy nem tudunk a hajótesttel pontosan célózni, ilyenkor a torpedóvető-csővel a profik  $\pm 10$  fokkal (jobbra-balra) eltolhatják. Lényeges, hogy a kapitány megőrizve önuralmát, ki tudja várni, amíg a cél, a torpedó hatótávján belülré ér, (ezt a bordó kereszt pirossá válása is érzékelteti!). A lövélés elfoglalása előtt már mérlegelmem kellett, hogy torpedóim becsapódási szöge ne legyen túl lapos legyen, ez most OK, csak bírom még cernával egy kicsit... Közben hirtelen elhatározással változtatok eredeti tervemen, (a feszültség hatására megvilágosodott mi az egyszerűbb!) azonos sor két egymás melletti hajóját támadom, így a motorok bekapcsolása, és manőverezés nélkül, támadhatok egyszerre több célpontot is. Egyedül, a megfelelő indítási pillanatok elkapására kell összpontosítanom. A "Range" szerint már régen indíthatnék, de tudom, hogy az elfoglalt helyem alapján leszek még kedvezőbb pozícióban is. Egyetlen más közöttünk a távolság...

A kis távolság kis reakció időt jelent, ha meg is látnák a fodrozó csikokat, már nem lesz idejük elkerülni azokat. A távolabbi hajó löpéssorozatában, az I. csőből tűz! A sűrített levegőt hallom, amint kiszisszenti halálos csomagját, majd az ügyetlen tengerész jelenti is ezt az orr felől.

Újabb döcögő másodpercek, majd a II. csőből... Hiába tudom, hogy a legjobb lenne azonnal kereket oldani, nem bírok engedni a csábításnak, és megpróbálom továbbra is... a periszkópon át kifelé.

Baaaang!!! - hatalmas tűzgömb világítja meg az éjszakát, az első csomagunk célba ért. Azonnal világítótorokéták kezdenek repkedni szeretszét, tűzijárákat okád a megbolydult karaván. Mindenki bennünket keres, miközben még egy



óriási Baaaang!!! rázza meg a vizet. A második is telitalálat, de most már aztán tényleg iszkiri, tekerünk tovább, (ha lennének evezőink, talán még azon is húznánk vagy kettőt) ahogy csak lehet, derékszögben húzzuk a csikot kifelé a két romboló feltételezett helyzete között. Biztonságos távolságból felmerülünk, így sokkal gyorsabbak vagyunk, aztán rohanunk házaig a jó hírrel, a lapzártába talán még belefért. A kikötő előtt leadjuk rádió üzenetünk: megérkeztünk, örüljétek, újra itt vagyunk!

"Rezes banda, és a helyi szüzek üdvözlő sorfala vár, arcbucunkon pedig lobogtatja a szél, győzelmi jelvényeink két pici zászlaját."

(—Széchenyi János—)

576 KByte
ÉRTÉKELŐ
ACES OF THE DEEP SIERRA
KADJA

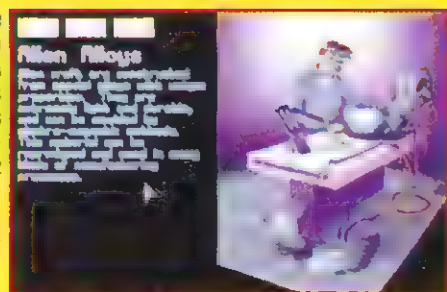
grafika
hang/zene
kezelhetőség
k.l.h.f.v.á.s
PITE
KORREKT
KEMÉNY

összhatás
93%

G64:
LEMEZ
KAZETTA
AMIGA:
500
1200
CD32
PC:
RAM: 4MB
HD: 10MB
VIDEO: VGA
CPU: 386
CD: 0
ZENE: SB
SOPRO
GUS
ROLAND
ADLIB

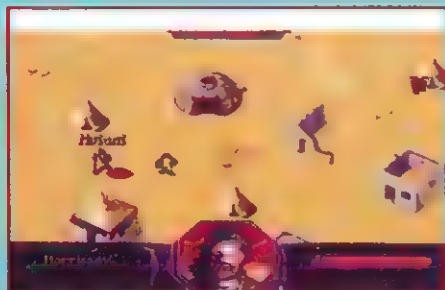
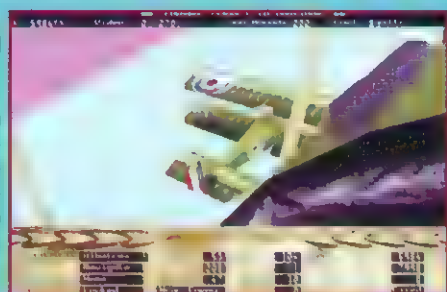


Ismét megjelent egy nagynevű PC-s program Amiga változata, amely méltó a **MICROPROSE** nagy híréhez. A címe **UFO** a sztorija pedig röviden a következő: 1998-ban azonosítatlan repülő objektumok jelennek meg a világ minden táján. A japánok megpróbálják felvenni velük a harcot, de az első UFO-t csak öt költséges hónap után fogják el. A Föld vezető gazdasági hatalmai megalapítanak egy szervezetet, amely a világ legjobb pilótáit, katonáit, tudósait és mérnökeit alkalmazza, hogy megállítsa az idegenek terjeszkedését. A szervezet működését pedig egyetlen zseniális koponya irányítja, akinek döntésein a Föld sorsa áll vagy bukik. Ha a játékot valamilyen kategóriába kellene sorolnom, leginkább a stratégiai csoportba tenném. De igazából ez valami teljesen új. Az UFO-k figyelése, lelövése és az idegenek megsemmisítése ugyanis csak egy része a feladatunknak. Tudósaink folyamatosan kutatnak a fejlettebb, hatékonyabb technológiák után, próbálják megfejteni a lelőtt UFO-kból kimentett eszközök működését. Mérnökeink pedig sorra állítják elő a tudósok által felfedezett fegyvereket, anyagokat. Valamennyiük tevékenységének összehangolása lesz a feladatunk - csúcs grafikai és hangulati környezetben.



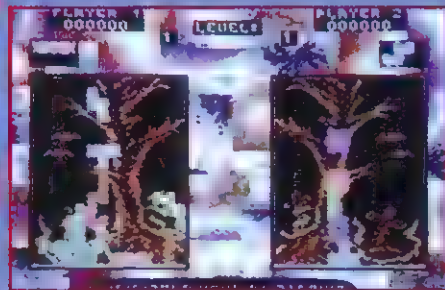
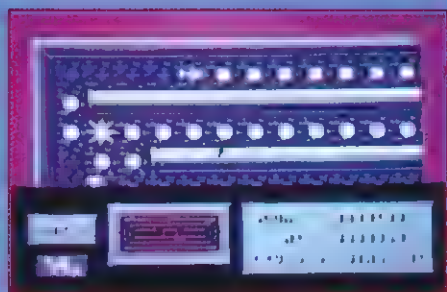
**BURNTIME** címmel már egyszer beszámoltunk a **MAX DESIGN** fejlesztéséről, amely akkor PC-n jelent meg és csak nem túl Jonesy hónapnak ei ke lett le nie, hogy a jövőbeli stratégiai játék angolul is napvilágot lásson - de megérte a várakozást. A Harmadik Világháború (Nagy Világégés) után előbújnak a föld aluli bunkerekből az emberek és az üszkös romokból új társadalmakat hoznak létre. Állandó vízhiány, járványok, megtelebolyult mutáns fajok tizedelik meg a még megmaradtakat. Lassan kialakulnak az új erőviszonyok, néhány ember kezében összpontosul a világ gazdasága, kereskedelme, a víz és villanyellátás. A feladatunk az lesz, hogy gondosan összeválogatott csapatunkkal magunk vegyük át a földi élet irányítását. Mivel a pénznek nincs értéke, ezért más módon kell ezt elérnünk: tárgyakkal kell kereskednünk, embereket kell az ügynek megnyerni, avagy fegyverrel kell a saját igazunkat megvédeni. Több mint 200 karakterrel kommunikálhatunk, 80 felvehető tárgy után kutathatunk és akár ketlen is játszhatunk karoltva a három számítógép irányította ellenfelel. A futurisztikus sztori és az ehhez passzoló grafikai megvalósítás remek szórakozást kínál - végre sokkal érthetőbb nyelven (sajnos magyar verzió nem lesz).

A repülőszimulátorok emílesekor leginkább a Microprose, az Origin esetleg a Virgin neve ugrik be az embereknek, de hogy az **EMPIRE** nem, a ho biztos. Pedig a napokban megjelent első világháborús szimulátoruk, a **DAWN PATROL** minden bizonnyal bevonul a játékgyártás történetébe. A tapasztaltabbak felfedezhetnek a kép alapján nem hasonlóságot a Virgin Overlordjával, ami nem véletlen, ugyanaz a garda áll mindket fejlesztés mögött. A második világháború valamennyi, jelentősebb epizódját az összes híres hírhedt résztvevővel kipróbálhatjuk a játékban. Minden misszió előtt az éppen aktuális feladatról kapunk egy képes/szöveges beszámolót, majd eldönthetjük, hogy a birodalmi vagy az antant hatalmak oldalán lépünk-e be a csatába. A korszak remek lehetőségeit nyújt a test test-e leni küzdelmeknek, az átközetek sokkal inkább múlnak a manőverezés képességeken és célzási pontosságon, mint a modern autómata fegyverek erőfeszítésein. A program maximális hűsége adja vissza a korszak repülőinek legapróbb részleteit is - a legbelső vise kedéseket és repülési tulajdonságokat - mindezt meghökkentő sebességgel és részletes séggel. Az év szimulátorának leírása a következő számban várható.



Fellendülőben van az autósversenyzős játékok ipara is, amit mi sem bizonyított jobban, mint a sorra megjelenő Forma 1-es, Off-Road és gyorsasági verseny ihletésű produkciók. Ezekben van egy elszomorító közös tulajdonság, a ki nem e éghetetlen hardverigenyűk. A shareware programjairól ismertté vált **APOGEE SOFTWARE** gondolt a szerényebb felszereléssel rendelkező játékosokra is és nekik dobta piacra a **WACKY WHEELS**-t. Ha hasonlítanom kell a programot valamihez, akkor a Super Mario Kartot tudnám példakepként említeni - a hasonlóság is sem tagadható: szórakozni vágyó alatok go-kart versengésbe fognak, hogy eldönthessék, ki is a legmenőbb közülük. Bár a játék egyedül nyomulva is örületes szórakozást nyújt, a legnagyobb durranás a két játékos üzemmod, ahol társunkat az osztott képernyőn küzdve kell lenyomnunk. Nemcsak tisztá eszközökkel (előzés, leszorítás, lökdösődés), hanem p szorosabb módszerekkel is tehetünk szert egy kis előnyre (az út mentén elszórtan szükező szundiszókat az ellenfeleink nyakába dobjuk). Mint a kép is mutatja, igen lepusztult a grafika, de pont ez az, ami a játék varázsát adja: back to the roots - vissza a gyökerekhez!"

A PAC MAN láz már jó tíz évvel ezelőtt lecsengett, de C64-en még mindig vannak olyan elvetemülték, akik ezt a hullámot akarják meglovagolni. Persze nem, yen egyértelmű a dolog, mert a PM védett név, ezért valami új kontosbe kell alkotni a régi sémát. Erre az e határozásra jutott a **TECHNOPLYN** fejlesztőgárdája és a támogatott sajtó úrnőjévé, az öt üldöző szellemeket pedig halálfejekké helyettesítettek. Egyéb módosításokra nem is futott erejük, ha csak azt nem vesszük átalakításnak, hogy jócskán megnagyobbították a bejárando területet és az összeszedendő bogyók számát is feltuningolták közel 50 darabra szintenként. Mivel csak a teret egy apró szeletét látjuk egyszerre, ezért egy apró térképet is mellékeltek a segítségképpen, amin a saját és ellenfeleink helyzetét tudjuk figyelemmel kísérni. További "újítás", hogy az alagutakban szélszórva bónusz tárgyak is felbukkannak, amikkel sérthetetlenek lehetünk, visszaküldhetjük a halálfejeket a kuckójukba, stb. Ja és ne feledkezzünk meg arról sem, hogy mint egy rendes úrhajótól megszokott, löni is tudunk, ami hasznos segítség, ha két tűz közé kerülünk. Magyarul semmi extra, csak egy felejthető x-ezredik klón.



Ha már a klónozásnál tartunk, azt hiszem az itt látható kép alapján mindenki kitalálja, hogy "kire utott ez a gyerek" - igen, egy újabb Tetris változat, méghozzá a gyengebbek közül, ugyanis a **TETRISACK**-et semmi, de semmi nem különbözteti meg elődjétől, és akkor meg mi nek születtek? A eredeti őstől talán csak abban tér el, hogy az opciók között háttér- és zeneválasztási lehetőség is van. Ejha! Főleg ha meggondoljuk, hogy annál zavaróbb a dolog, minél színesebb a háttér, akkor felmerül a kérdés, hogy kell-e egyáltalán háttér a játékhoz. Ráadásul a lejjelü darabkák színe is ugyanabból a palettából készült, mint a háttérké, úgyhogy végképp nem értem a dologot. Először azt hittem, hogy barmi szerepe van a színes alakzatok esetében a színek párosításának, de rá kellett döbbennem, hogy teljesen mindegy, hogy hová dobom a hupillát vagy a smaragdözetet - ugyanúgy lebomlik egy reteg, ha előáll egy teljesen kitömött sor, legalis. Egyedüli főként a két játékos üzemmodot tudnám csak említeni, ami osztott képernyőn folyik, aztán kalap kabál! Ebben az esetben is igaz a mondás: nem akarsz nyögés a vége. Főlösléges erőltetni a dolgot, ha nincs ihlet az alkotáshoz. Egy korszak elmúlt. Véglegesen.

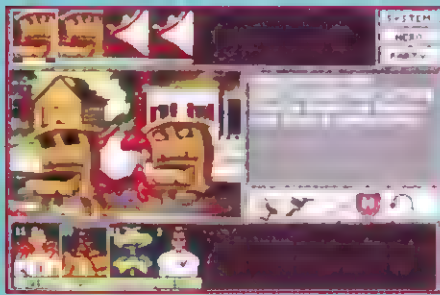


Ugyan a CD32-es változatról olvashattok egy egyoldalas "smertetőt" talán nem bánjátok, ha a **TEAM 17** legújabb údvoskéjéről a **SUPER STARDUST**-ról annak is az 1200-as változatról is ejtünk néhány szót. A rendkívül nagy összpontosítást és kifinomult reflexeket igénylő aszteroida-lovoldozás az új változatban (a másfel éve megjelent "eredeti" Stardusthoz viszonyítva) egyrészt a kockáról-kockára ábrázolt hattereknek, a 12 (!) csatornas zeneknek és a kúton e verz ó számára kifejlesztett 3D-s alagutban, álszódó bonuszpalyának köszönhetően biztos sikerre számíthat. Bevalóom őszintén, nem lehet a programról első látásra megmondani, hogy egy mezei (bocsanat!) Amigán fut, nem pedig valami csudapécén. A pörgő-forgó aszteroidák ray-tracingelt mozgása sokkal kifinomultabb mint az első változatban, a bravúros technikai trükkkel megoldott 12 csatornas a zene és a hangeffektek egyszerre szólnak, anélkül hogy egymást zavarnák, a 3D s alagutban pedig szeduletes sebességgel repül bennünket az űrhajó előre. A legnagyobb élvezetet akkor nyújtja a játék, ha egy szöveget szobában, max mumra feltekert hangszórók mellett játszik, mert ekkor teljesül ki a hang és a látvány összehatása. Próbáljátok ki!!!



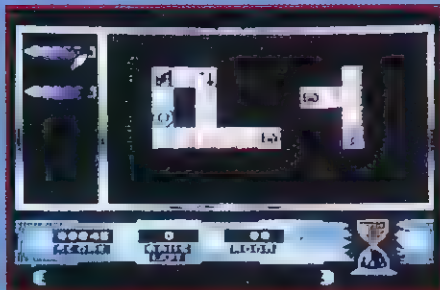
Az összeállítás legvégére egy fergeteges újdonságot hagytam, ami még a legköszívőbbek érzelm világát is felelevenítheti. Na nem kell semmi komolyra gondolni, csak a **VIRGIN** legfrissebb szerzeményéről, a **SENSIBLE GOLF**-ról van szó. A Sensi-locinai már megszokott mintájára megjelenítés a golfját sem állt távol egyáltalán nem zavaró a potlom figurák sasszevása a képernyőn. Miközben a nagy golfprogram-gyártók a leg-tökéletesebb elelszerűsége törekednek (video, ray tracing, anyamk.nja), akkor itt ennek nyoma sincs, de nem is hiányzik. A 72 lyuk, a 20 fele pálya a világ bármely pontján a homokcsapdák erdősegek vezesárkók a stílus kötelező tartozéka. De az a ha om geg es poén, ami a játék során előfordul, a játék fénytlen külön emeik. Minden fontos információ elért a képernyőre, nem kell hatalmas stat szt kákat lapozgatnunk oldalakon keresztül. Hogy utas közben valamit azért élvezni is tudjunk a szórakoztatványból, ezért egy kis képernyőn végignézhettek amit apró emberken tökéletes mozdulatokkal a lyukba passzolja a boglyot. Mindent egybevéve a program apró mivolta ellenére is egy felettebb játszható és élvezetes, messze kiemelkedik a hasonló stílusú társai közül.

Érdekes vizekre evezett a **MICROPROSE**, amikor egy hírtelen ötlettel vezére be nyomult a logikai játékok piacára is. Persze ez ilyen puntán formában eleve elrendelt bukásnak tűnhelne, de a tapasztalt cég nem bízta a véletlenre a "betörést": a Tetris feltalálóját, Alexej Pajitnovot bízta meg egy hasonló-de-mégis-totál-más játék kitalálásával, amelyet a **BREATHRU!** fantáziánévre kereszteltek el. Lehet, hogy a Microprose logikai játék nagyhatalom is lesz? Természetesen a játék a Tetris hangulatát csak megérinti, de messze nem éri el. Ebben szintén kövecskék a főszereplők, de a formájuk helyett a színük a meghatározó, eltüntetésük szigorúan meghatározott szabályok szerint történik. Folyamatosan potyognak az égből, s velük eshetnek zavaró vagy segítő kövecskék is, amelyek a játék összekulculására hivatottak. Rakéták, bombák, színváltó kavicsok, szódásjegek mind más és másra jók, illetve nem jók. A már kialakult oszlopok mindeket irányba mozgathatók ezzel is szabályozhatjuk a fentről jövő áldás helyét. Magunk közt szólva a program kivitelezése még csak-csak elmege, de az ötlet már megkapott. Még C64-esen is láttunk hasonlót és nem kellett hozzá Pajitnov, hogy megalkossa a szabálykönyvet és a hozzávaló játékokat.



Az amerikai humor legalább annyira sajátos dolog, mint a francia csók. Van aki rajong a nyelvész puzsiért, van aki irtózik meg a gondolatától. Gondoljunk csak a Csúszas Pisztolaj Trilógiára - sokan voltak, akik értetlenül bámulják a sok térdét csapdosó és megpujjadó embert, mi abban a humoros, hogy a képernyőn több tucat ember nyomogatja a pukkanós pufizásokkal? Így van ez az **ACCOLADE/LEGEND** páros munkájával is, a **SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN**-nel is, amelyben csak úgy nemzsegnek a blód poénok, az európai emberek számára érthetetlen amerikanizmusok. A sztori a világégés idején (úgy három év múlva) játszódik, amikor a környezetszennyezés, a túlzott energiafelhasználás, az emberi gonoszság, no meg a Nintendo láz olyan méreteket öltött, hogy nyomában elharapódzott a vandalizmus és divatba jött a mutáns váás. Egy Dr. Entrophy (Rendezetlenség Dokij) nevű örlött professzor elhatározza, hogy a zavarosban halászva világuralomra tör, amit nekünk kell megakadályoznunk egy félig emberekből félig mutánsokból álló bandával. Ellenfeleink kissé átalakultak már a toxikus mérgek hatására, többfejű, nyolclábú, elfolyó testű (de inkább humoros, mint ijesztő kinézetű) dögök. Felejthető, elcsépeelt sémákra épülő anyag.

Engem is teljes mértékben e-hagyott az ihlet, amikor az **ESCAPE FROM ARTH** (nem Earth) című programocskáról kellett néhány mondatot kanyarítanom. Nem is azért, mert netalántán csúnya, visszataszító, vagy förtelmes lett volna a játék, hanem azért mert NEM SZÓL SEMMIRŐL, ÉRTELMETLEN és BUGYUTA. Nem tudom manapság hány évesek készítik a játékokat és milyen idős korosztályt céloznak meg a munkáikkal, de erről a programról az sőt le, hogy értelmi fogyatékosok a termelők és a megcélzottak is. Egy apró manusszal kell fel-alá rohangálni a vagy 100 képernyőnyi terepen, amelyeket ajtók, kapuk, alagutak kötnek össze egymással. Lövedéközni kell a robotokat, ufókat és egyéb gépeket, míg el nem vérzünk, vagy ki nem találunk a labirintusrendszerből (erre igen kevés esélyünk van, mert az unalom, amely jelent eseten a legnagyobb ellenfeleink, idő előtti megakadályoz benne). A hatterekkel még nem is lenne bajom, hiszen a nagy átlagnál nem rosszabb, de a szereplők animációja és megrajzolása igen szegényes a mondanivaló (hívjuk sztorinak) pedig abszolút hiányzik a játékból.



A logikai játékok egész egyszerűen egyedülállóak nőttek ki magukal a C64-es piacon. Nincs olyan hónap, hogy újabb műremek ne árasztaná el a piacot, amely ezáltal posványos "árlövizzé" vált. Sajnos alig akad egy-egy kivétel, amely egy fejbubba is kiemelkedne a pocsoljából. Így van ez a **FIELDS OF HADES** esetében is. Kábé 10 centivel jutott a nagy átlag fölé. Lassuk rovdén miről is van szó: adott egy többé-kevésbé összefüggő vezeték, egy labdacs, jónéhány buktató egy kárat és 2-3 lépéskombináció. Ez utóbbiak segítségével kell a kis labdát elvezetni a kiindulási állapotból a káráthoz. Minden szint teljesítéséhez csak egy út létezik, ami - tekintetbe véve a számtalan akadályt és meglepetést - igen rogosnak mondható. Ha egy helyen rossz irányban indítjuk útnak a labdát, már nem lesz elegendő mozgási lehetőségünk a célbajutásra, vagy olyan csapdába irányítjuk a labdát, ahonnan nincs menekvés. Mielőtt kardunkba dölnénk kísérletezzük ki a kapcsolók szakadékok, kérdőjeles kövek hatását, mert hamar a degba ba kergethet a játék bennünket, ha tapasztalatlanul rágurulunk az ismeretlen felületekre. Mielőtt elfelejteném az időimitet se hagyjuk figyelmen kívül, ha nem akarunk az első tíz pálya során elvérezni.





sebb mint 16 kalandot játszhatunk le, tehát  
maximálisan összesen órát tölthetünk el a játékkal.  
A Dragon Strike kizárólag 8, 10 és 12 oldalú  
könyvekben szerepel, így sikeres cselekvéshez vagy  
támadáshoz egy megadott célszám fölél kell  
dobni. Ez a célszám főként a 8, illetve harcban  
az ellenfél védettségi szintje (AC). Minden  
sikeres támadásakor egy életerőpontot sebzi,  
ellentétlenül viszont ez fordítva is igaz (kivéve  
a sárkányt meg a tűz-eleményt!). Egy körben  
csak egyszer lehet mozgással (speed) megegyező  
számmal dobni, tehát egy cselekvést  
rajta kívül csak még egyszer lehet "előadni".  
Ha a harc egy körbe tart, akkor azonnal  
egy szoba átkutatása, tárgyak vizsgálata,  
újabb dolgok megtalálása stb. történhet.  
Ezt mindig úgy kell egyezni a játékvezetővel,  
akinek a feladata a pályát előadni.

pályát teljesítésére  
mindössze 20 k  
rúknak van

## 1994 n o v e m b e r



lamint a kisé prima  
 nyra sikeredett köll  
 tések se válnak  
 a látek előnyés  
 Szívonszere a han  
 guatos

szépen, kidolgozott  
 figurák és a sokféle  
 térkép-ellenőrzés  
 za a látek kísérel  
 nagyobb

szam, de nem a  
 SILVERHAWK  
 a kisére, hanem a kisére bocsátott pöl-

**THE EARTHDAWN**

ez az Earthdawn  
 nagyon-nagyon  
 Corporation adott  
 ne a kisére, hanem a kisére bocsátott pöl-

[illegible]

Egy sikeres cselekvéshöz itt is egy mesélő által meghatározott célszám fölé kell dobniuk, meghozza a szakértelmünk által meghatározott kockakombinációval. Hmmm, ez így elég zavarosnak tűnhet, talán nem ártana egy példával is előhozakodnom: Reinart, egy theranikatonai összeütközésbe keveredik valami trollkalandorral. Reinart a gyorsabb, tehát ő támad először. A theranikatonai fegyveres képzettsége 12, ezért 2D10-zel kell nagyobbat vagy egyenlőt dobniuk, mint a troll védelmi szintje (ez legyen mondjuk 9-es). Ha Reinartnak csak 8-as legyeverési képzettsége lenne, akkor 2d6-tal kellene a 9-es célszámot meghalnia.

Mit is mondhatnak még az Earthdawnról? Talán csak annyit, hogy a játék egészen fantasztikus. Aki egy kicsit is tud angolul az nyugodtan vegye meg, nem fogja megbánni. Az alapkönyvet és az egyéb kiegészítőket a Rémségek Kioskny-Boltjában szerezhetitek meg; részletesebb felvilágosításért pedig Vikingnél (alias Zooli bolti eladó) kilíncseljétek. Hasla la vista!

## FANTASY ÉS SZEREPJÁTÉK SZAKÜZLET

**AD&D angol nyelvű szerepiáték, minden létező kiegészítőjével.**

Havonta 4-5 féle újdonság!

Magyar szerepiátékok: Harc és Varázslat, M.A.G.U.S.,

Középfölde, Star Wars.

Régi és új regények, lapozgató könyvek, művészeti albumok,  
posztterek, matricák.

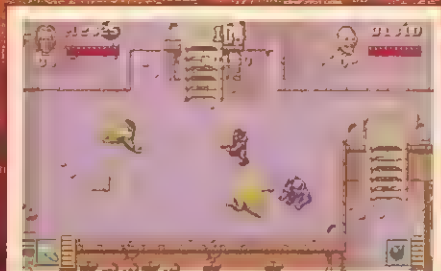
**A LEGNAGYOBB VÁLASZTÉK. A LEGALACSONYABB ÁRAKON!**

## EZT LÁTNI KELL!





● "Hátba támadod a barátomat?! Na nesze neked!"



● A fűszerpaprikába nem, ezekbe a barátságtalan zöldpaprikákba viszont kell eresztetni egy kis őrmet.



● Fortesque Báro úgy tűnik túl sokat nézte az Addams Family-t.

## VEGUM 47 ERTÉKELES

A maias engine PC-s verziója majdnem kétszer, a  
amíg az Amigaén 100%-os konverziója, az pedig nem  
feltétlenül jó dolog. Azt ugyanis már megszokhattuk  
hogy a PC-n sajnos nem tudtunk olyan sokat pro-  
dukálni, mint az Amiga, de ezt ellensúlyozhatták vol-  
na mondjuk valóban 256 színű háttterekkel. Mindezek  
ellenére a kitűnő kép-  
tárolás üzem-módnak, és  
nem utolsó sorban

# THE CHAOS ENGINE

● TIME FOR CHAOS ●



● A térkép segítségével mindlább könnyebb a tájékozódás.



● "El a kezekkel! Ezek az én kincseim!"

**576 Kbyte ÉRTÉKELO**  
**CHAOS ENGINE** K-ADJA **MINDSCAPE**

[illegible]

**ÖSSZEHATÁS** **75%**

**C64:** LEMEZ KAZETTA  
**AMIGA:** 500 1200 CD32  
**PC:** RAM:1MB HD:2MB VIDEO:VGA CPU:386  
CD-R ZEME SR CUPRO CH. ROLAND KOLJE



Mi történt?  
 Alsom vagy álmodom?  
 Hol vagyok és egyáltalán mi az a...

# DRAGONSTONE

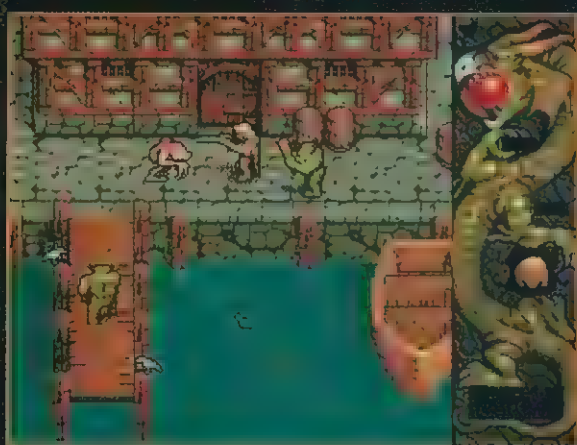
## AZ ELSŐ BENYOMÁSOK...

"Egy vakító villanás kíséretében egy szellemalak jelent meg a kis erdei tisztáson. A kísértet zavartan nézett körbe, ugyanis sejtelté sem volt arról, hogy miként került ide. Mint ahogy arról sem, hogy honnan jött és ki is ő. Csak egyvalamit tudott: végeznie kell Agonnal. 'Már csak az kéne megtudnom, hogy ki a fene ez az Agon és hol találhatom meg' - morfondírozott magában a kísértet, s megindult az erdő belseje felé."

saink erejét a képernyő jobb oldalán lévő piros csík mutatja, ezt a Küzomb folyamatos nyomtatásával növelhetjük. Hősünk arcképét a csík alatt láthatjuk, itt követhetjük figyelemmel életerőnk alakulását. Hiába vagyunk ugyanis szellemek, a számszámra

Szóval nem egy rossz játék ez a Dragonstone. Igazán mélyen sajnos nem tudtam elmélyedni a programban ugyanis...

...Zölc minden erejét össze-szedve is csak egy preview látni lehetett tudott nekem felkutatni. Sebaj, még néhány hét minden bizonnyal megérkezik a végleges verzió. Majd akkor komolyabban nekiülök a



ránkrontó erdei manók, goblinok, rablók, orkok pillanatok alatt sötét tudják szabdalni nem túl éle-reális testünket. Ha ez bekövetkezik, sajna visszatérünk a szellemvilágba s



● Még monija valaki, hogy kihalt az erdő...

Agon boldogan élheti világát. Ez persze nem kívánatos, hisz az előbb említett úriember szörnyhordával rettegésben tartja világunkat. Írtja a békés lakosokat stb.

játekknak, de addig is maradok a jó öreg PC-s kalandjátékoknál.

Mindent összevetve igen pozitív véleményem van a Dragonstone-ról. A grafika igen kellemes, néhol egyenesen gyönyörű. A hanghatásokra szintén jól sikerültek, az

### ● Kikötői csendélet orkokkal és vénasszonyokkal.

Misztikus egy kerettörténet, nemde? Hiába, a Core Design mindig is igyekezett a kalandjátékainak egyedi hangulatot teremteni, s ez alól a Dragonstone sem kivétel. Az anyag amúgy az annak idején nagy sikert aratott Darkmere folytatása, amiről az egyik régebbi számunkban már olvashattatok egy leírást. Azóta persze már eltelt egynéhány hónap és a Core programozói bizony alaposan átdolgozták a Darkmere irányítási rendszerét. A Dragonstone

## A JÁTEKMELET

Ez negi sokat változott a Darkmere óta, a programozók lényegében megtartották a jól bevált irányítási rendszert. A Space-szel hívhatunk le egy kisebb menüt, itt vizsgálhatunk meg egy tárgyat vagy személyt (examine), használhatunk valamit (use) illetve beszélgethetünk valakivel (talk). Ma

ga a játékmenet változatos, a program (sok társával ellentétben) nem a szöveg mászkálásra és különféle szörnyek



● Amint látjátok, a Dragonstone egy erősen harcorientált játék.



● De tiúk, én csak egy korsó sörré ugrottam be...

Szóval hősünk egy misztikus módon: életre keltett kísértet, aki a maga idejében elég kemény harcosnak számíthatott. Ezt alátámasztandó egy barátságatlan kinézetű hosszúkarddal aprítja ellenfeleit, ami ugye egy szellemről elég meglepő, de hát ez van... Amúgy csapá-

arany összeszedése is. Az erdőben és egyéb terepeken bolyongva számtalan mellékszereplővel találkozhatunk, akikből fontos infokat és tárgyakat csikarhatunk ki. Persze semmi sírics ingyen

erdőben megszólaló madárfüttyök és egyéb effektek remek hangulatot teremtenek. Túl sok zenei aláfestés mondjuk nincs, de ennek a hiánya egyáltalán nem zavaró. Egyedül a játszhatósággal van egy kis gondom, ugyanis a harci részek szerény véleményem szerint egy pötytyet nehézségre sikeredtek. Hősünk egyhangú rendszerességgel hanyatlak le mindenféle goblinok csapásai alatt, ami hosszú távon azért elég idegesítő. Szóval az anyag nehéz, de nem játszhatatlan. A szemet gyönyörködtető grafika pedig mindenképp növekedni fog, az ilyen apróságokért.

T.J.



Csodálnám, ha valaki közületek még nem hallott/tanult/olvasott volna a görög mitológiáról. Ha máshol nem, az iskolában igyekeztek belénk plántálni valamiscskét a trójai háborúról, Zeusz főistenről, Hádészról, az alvilág uráról, Poszeidonról, a tengerek istenéről és a többi híres-hírhedt istenségről, ballépéseikről, csodatételeikről, vívódásaikról. Néhány mitológiai alak azonban már bevonult a számítógépesek "társadalmába" is, hisz sok-sok kaland és szerepjáték hőse a rettegett Medusza, a hatalmas erejű Minotaurusz, vagy a gyönyörű, hófehér szárnyas Ió, a Pegazus. Most végre eljött az idő, hogy belecsöppenj a görög mitológia közepébe, bejárd az antik Görögországot, személyesen találkozz leütött hősökkel, és kiderítsd, valójában kik is a szüleid – s ezalatt új mitológiai hős szülessen belőled!

háttereket fényképek és fotókból montírozott képek alkotják, a szereplők mind egy szálig korhű jelmezbe bújtak, s így jelennek meg monitorunkon. Azt a néhány szörnyet, akiket igen nehéz lett volna lefényképezni, nagyon pontos raytrace-szel alkották meg. Egyedüli hiányosság, hogy gyakorlatilag nincs zenéje a játéknak, se MIDI-s, se CD-s, se semmilyen. Ez egy picikét hiányozhat, de az állandó hanghatások (a márdárcsírreléstől a békabrekegésig) felditlik ezt a hi-

sebessége a régi 64-es időkre emlékeztetett, minden pályaváltás vagy 10-15 másodperig tartott. A mozi-részek néha akadoztak, de mindent egybevetve nem vette el a játék kedvet, sőt még a hangulat is megmaradt. Tehát a programot leginkább a ram és a CD sebessége befolyásolja (!), és a fenti kiépítésben mindkettő a minimális. A program ramigénye 10 MB. Mivel ennyivel igen kevesen rendelkeznek, ezért – akiknek ennél kevesebbük van – tanácsos a virtuális me-

móriát beállítani, mert különben teljesen élvezhetetlen a játék. Aki nem gyakorlott a Windows kezelésében, annak egy mondat a beállításához: a Main ablakból indítsuk el a Control Panelt, s válasszuk ki róla a 386 Enhanced ikont. Ez alatt állítsuk be a Virtual memory-t gépünk ramjától függően 2-6 mb-ra, állandó módra (permanent). Ez azt jelenti, hogy a Windows kreál egy hatalmas file-t a lemezünkre, ami sohase törlődik (vagy mi törljük, vagy kikapcsoljuk ugyanítt), s a program ramként fogja használni, ami

persze sokkal lassúbb az igazi ramnál. Ha winchesterünkön van elég hely, de a Windows mégsem hajlandó elvégezni a műveletet, akkor futassuk le a Norton Speed disket, hogy rendezze lemezünket. Egyébként él bennem az a sanda gyanú, hogy a program sebességét jelentősen növelheték volna, ha egy picit többet tördölnék a programozással, s gyorsabban betöltelték a képformátumokat használnak – na de hagyjuk a személyes véleményeket, lássuk inkább a kalandokat!

## AZ ISTENEK A FEJÜKRE ESTEK



Komplett megoldás!



### Amit azért nem árt tudni...

Mivel egy CD-s programról készül a leírás, talán szükséges kicsit többet időzni a program igényei, elvárásai mellett. Nem egyszerű kis mezei kalandjátékról van szó, ami csak azért került CD-re mert most az a divat, hanem azért mert méretei és kivitelezése is indokolja ezt. A lemezt gyakorlatilag teljesen kihasználta, töméntelen mennyiségű grafikával, mozgóképpel és természetesen beszéddel találkozunk rajta. Ha már így átsuhantunk a technikai adatokról a látható és hallható elemekig, hadd ömlengjek egy kicsit a program pofázmányáról! A grafika: háááát...hogya is mondjam... szóval igencsak úgy néz ki a dolog, hogy helyesebb, ha fényképekről beszélünk. A grafikusoknak esetleg a tárgyak megrajzolásában lehetett keresnivalójuk, a játék hátterei, animációi, mozi-részelei mind-mind fényképek illetve videófelvételek kavalkádja. A

ányt. A grafika "természetesen" nagyfelbontású, 640x480, 256 színnel. A képek minőségével azért van egy kis problémám: nem tudom, hogy a scannelésnek vagy inkább a "jpeg" képtömörítési eljárásnak köszönhetően a képek közelebből vizsgálva kicsit szemcsések (én inkább az utóbbira tippelék). Na akkor jön a fekete leves, avagy mi kell ahhoz, hogy élvezni is tudjuk a programot? Először is Windows környezet, 16 (persze így ne számítsunk fotó minőségre!) vagy 256 színű üzemmódban, bármilyen hangkártyával, aminek van digi kimenete és Windows vezérője. A hardware igény: hát ez elég összetett dolog, hisz minden részegység számít a ramtól kezdve a videokártyáig. Én a magam tapasztalatát tudom közreadni, ebből nagyjából le lehet vonni a követelményeket (talán)... A programot egy 486DX66-on teszteltem, 4 MB rammal, Ciruss videokártyával, és egy szimpla CD-vel. Nos egy ilyen konfiguráció mellett a program töltési



● Ugye mindenki ismeri a görög abc-t a mértanból? Ha helyesen kirakod, kaphatsz egy drágakövet.



● Klasszikus kereskedő! Ravasz mosoly, kapzsi szemek – de azért még két ékkövet a borocskája.

### Búcsú pótapánktól, Mr. Kentaurtól

Mükénai, a király székvárosa. Aegeus király egyetlen leányának, Dione-nak fia születik... de vajon kiő? A leány nem hajlandó elárulni atyjának, akit kíváncsisága arra indít, hogy leányával és unokájával elmenjen a Delphoiba meghallgatni a jósnőt, s megtudni a jövőt. A jóslat szerint e gyermek egyszer átveszi az uralmat Mükénai városa felett, s nagyapja helyére kerül. A jóslat haragra gerjesztette Aegeust, és mérgében megparancsolta Dionénak, hogy hagyja a gyermeket egy rét közepén... De az istenek akaratával nem lehet ellen-





● Őreg, le vagy maradva! Úgyis előbb repülünk el a szigetről mint te a lökött fiaddal!



● Bátor gyerekek vagyunk, nemde? Azért egy kis segítség elkél nekünk is...



● Íme a MI hősrünk. A Görög mitológia legújabb felfedezettje.

kezni: egy Kentaur ráelt a gyermekre, magához vette, és felnevelte. Amint felfecseperedett átadta neki a gyűrűt, melyet a takaróján talált és egy drágakövet, hogy ne engedje el üres kézzel. A Kentaur sosem titkolta előtte fura találkozásukat, s a fiúnak azt tanácsolta, hogy keresse meg valódi szüleit – s ezzel el is indította a nagy, misztikus és veszélyeket rejtő antik Görög-ország poros országújtaira.

Kiindulási helyünkről térünk el balra, s haladjunk egészen addig, amíg bele nem ütközünk egy oltár mellett imádkozó öregasszonyba. Ha meg akarunk válni egyik drágakövünktől, adjuk oda neki, cserébe egy darabka süteményt kapunk. A sütit letéve a kódzárba előjön egy beszélő kígyó! Egy jó tanácsot is ad nekünk: legjobb lesz, ha letesszük... Továbbbátálva nyugatra eljutunk egy sziklafal tövébe, aminek a tetején valami csillog. Húzzuk ki a biztosítókövet a kőhalom alól, mire az leomlik, a gyémánt pedig a lábunk elé pottyan. Ne felejtsük magunkhoz venni az imént elhagyott követ! Menjünk vissza a kereszteződéshez és sétáljunk déli irányba. Egy patakpartra jutottunk, ahol ifjú hölgy és egy öregasszony szeretne átkelni. Beszélgetssünk el velük, majd vigyük át őket a túlsópartra. A fiatal hölgy egy nyakláncot ajándékozik nekünk férfias cselekedetünkért, az öregasszony pedig... hát nem is öregasszony! Személyesen Héra istennő, aki jellemünket tette próbára vénasszonynak álcázva magát.

A túlsóparton haladjunk jobbra, ahol az úton egy katonába és egy pasiba ütközünk. Mielőtt szóba elegyednénk velük, vegyük fel a botot a földről. Beszélgetésünk eredménye elég szomorú: a fickó bebeszéli, hogy elloptuk a nyakláncát, ezt a buta katona elhiszi és börtönbe vet minket. A dutyiban vegyük magunkhoz a széket, s üssünk vele egy rést a falon, amin át megszökhetünk. Pont a kosok itatója elé értünk, s mostanra itták ki a kisebb tónak is beillő pocsolójából az összes vizet, így végre átkelhetünk a túlsópartra (igen szorjasak lehettek szegények). A part egyébként annak az útnak a folytatása, ahol elkaptak az imént. Induljunk el jobbra, menjünk a kereszteződésig, s ott irány észak. A kis réten egy pásztort találunk a nyájá-

val, eléggé szokatlan a hatalmas szikla közepén – hát ha van alatta valami? Tegyük mellé a kövünket, majd az előbb szerzett botunkkal emeljük fel a szikladarabot, ami alatt egy kardra és egy pár szandálra lelünk. Jól figyeljük meg a kardon látható jelet, nagy szükségünk lesz rá. Nem árt, ha a kövünket visszavesszük.

## A háromfejű Hydra

Új szerzeményeinkkel sétáljuk tovább az északi ösvényen, ahol egy fátylatartó fiúba ütközünk. Beszélgetssünk el vele, mire felajánlja, hogy egy ékkőért elkallapol az útban. Adjunk neki egy ékkövet, mire fátylájával bevilágítja nekünk a lápot, ahol biztonságosan átkelhetünk a túlsópartra, ahol a háromfejű Hydra vár. Mivel tájékozott emberek vagyunk, előre tudjuk, hogy a víziszörnyel nem érdemes harcolni, mert annak minden levágott feje helyén két újabb nő. Fussunk vissza fátylász barátunkhoz, s kérjük a segítségét az ádáz küzdelemben. Így már nyugodtan nekimehetünk a Hydrának kivont karddal, mivel barátunk minden levágott nyak csontját elégeti, s így nem nőnek ott újabb fejek. Győzelmi után szabad az út keletre, ahol Héra istennő jelenik meg egy felhőn és egy titkos kódra árul el, amire később még nagy szükségünk lesz. Menjünk vissza oda, ahol a fátylással találkoztunk, s induljunk el északra, a romokhoz. Itt ismét belebotlunk a vénasszonyba, aki egy ékkőért egy üvegcsé elixírt ad nekünk. Akinek van felesleges drágaköve, az vegye meg, egyébként semmi haszna. Sétáljunk tovább keletre, ahol egy mezőre érünk. Vegyük fel a földről a sárkányfogas zsákot, s vessük el a fogakat. Láss csodát, néhány pillanat alatt az elvetett magvakból katonák születnek. Aki bátor vagy nem hisz ne-

kem, az elkezdhet harcolni velük, de akármennyi elixírt iszik, a katonák sora végtelen, sose fogynak el. Így elpusztításukra agyafurább módszert kell találnunk: vágjuk az elől álló sisakjához a kövünket, mire az azt hiszi, hogy a mögötte álló bántotta, s egy kisebb csata alakul ki a katonák között, amibe mindannyian belehalnak...

De elég a gonoszkodásból ennyi, lépünk tovább keletre, s a keresztnél északra. Itt találjuk a hírhedt Szkíron (Sciron) királyt, aki mindenkit lelök a szitról az éhes teknősök közé, mialatt a lábát megmosatja velük. Nem tudom, hogy gondolták a készítő, hogy én csak úgy megmosom bárkinek is a lábát, de tény, hogy ezen a helyszínen csak ezt az egy értelmeset tehetjük. Egyetlen esélyünk, hogy ne ő lökjön le minket: klikkeljünk saját lábunkra, s így hősrünk veti alá a galád Szkíront... Így utólag könnyű elmondani, hogy mit kell csinálni, de akkor sincs nagy baj, ha lelőnek: Hádész birodalmába, az alvilágba jutunk. Itt meg kell keresni a barlangban a szellemet, aki beszéd közben kiejt egy aranytallért a nyelve alól. Vegyük fel, s a Stix (Styx) folyó partján tegyük a nyelvünk alá (ahogy azt a holt lelkek szokták), s így kérjük meg Khárónt, hogy vigyen át a túlsópartra. Na de erre most nincs szükség, irány vissza a kereszteződéshez, s onnan jobbra a palotához. Menjünk be a hátsó bejáraton, amely mögött a király (azaz nagyapánk) és felesége, Médea ülnek. Rövid szóváltás után azt kéri tőlünk Aegeus, hogy mutassuk meg a királyi jelet a három zászlón. Ha jól megfigyeltük a kardon látható jelet, könnyen azonosíthatjuk az első zászló jelével. Mialatt választunk, a királyné megmérgezi borunkat – ám ezt a király észreveszi, kiüti kezünkől a poharat és elbeszélget velünk, mivel a jóslat szerint nem hal meg

A házkon cselekvésnek lelke. Ezzel vehetjük fel tárgyakat, működtethetünk valamit, nyithatunk ki ajtókat, stb.

Ezzel az ikonnal mászkálhatunk, bemehetünk valahová – egyszóval kedvünkre közlekedhetünk

Csúnya dolog a család de ha lehet, miért ne? Ezt a programozók is tudták, s a játék elején feltehetően a segítséget, nehogy kísértésbe essünk. A segítségképek pontjainkat csökkentik.

Ami nem ismersz a görög mitológiából, azt most pótolhatod! Minden helyszínen kötdök valamilyen hőshöz, eseményhez s ezekről röviden olvashatunk az info alatt, akár egy lexikonban

A játékban rengeteget beszélgethetünk, hisz ötvennél is több szereplővel futhatunk össze. Aki jól érti az angolt, az hallgassa meg a filmből illő beszélgetéseket

Több szem többet lát – tartja a mondás. A néző ikonunk csak egy szemtel ábrázol, de ha elől körülnék rókok vagyunk, ezzel is minden fontosat észreveszünk

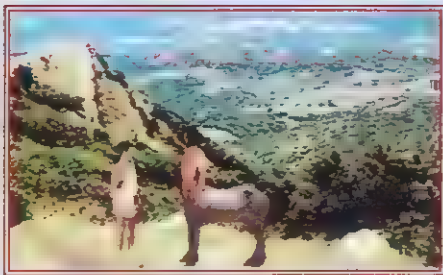
És az elmaradhatatlan háttér, amelybe a kalandozások alatt összeharcolt tárgyak kerülnek. A királyi koronától kezdve a vaszon át a boroskáig minden

És végül némi segítség a kezeléshez – ezek után biztos nem lesz erre szükségünk. A kezelőgombok lényegét és használatát találjuk itt a tájékoztatóban.

Mentés, töltés kilépés, hangerősség – ezek nélkül egy set-up menü sem létezik. Így van ez a WoG-ban is, s ne feledjük mentésnél átállítani a meghajtót a CD-ről

A térkép igen hasznos az eligazodásban. Háromnegyede Görögországot, a maradék pedig Krétát ábrázolja. Ahol nem használja a leírást, annak sűrűn lesz rá szükség!





● Hát akkor viszlát, (pót)papa!



● Már éppen eleget hancúroztunk, ideadhatná végre azt a nyavalyás sisakot!

az unokája, hanem egy nap hősiként visszatér, s felismeri a királyi jelet. Adjuk át a gyűrűt, melyet takarónkon talált a Kentaur, és mutassuk meg a kardunkat. A király teljesen el van ragadtatva, megkoronáz minket, s átadja anyánk üzenetét, aki Minósz király palotájában, Kréta szigetén raboskodik. Azt kéri, hogy hozzuk el a fejdíszet a palotából, hogy azonosíthassuk magunkat előtte. Menjünk be a szobába, s az üzenetben elmondottak alapján ugráljunk egymás után a színes köveken, az évszakok sorrendjében.

### Miután fellebent a fátyol kilétünkről...

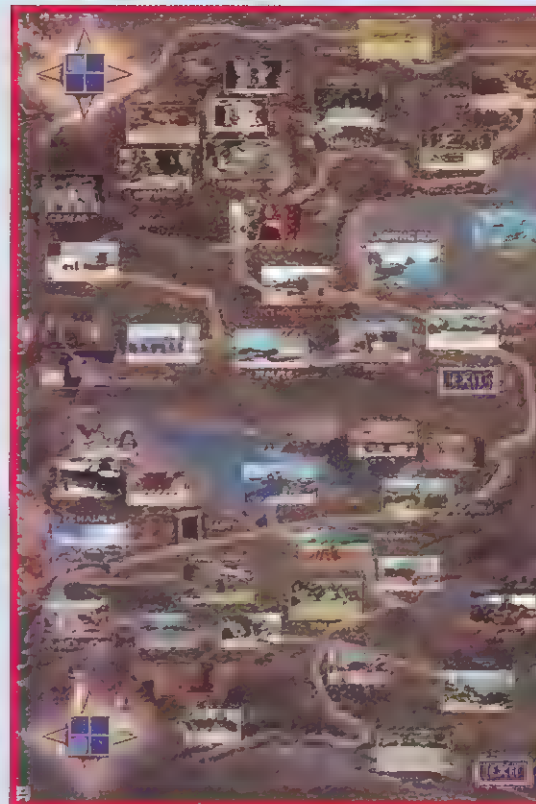
Miután megszereztük a fejdíszet sétálunk el a keresztelkedéshez, onnan pedig balra, s térjünk be Hádész birodalmába. Vegyük magunkhoz balról a második pörölyt, s keressük meg a régi raktárt (ez a sziklahalom után van, ami alól kihúztuk a követ), s zúzzuk be az ajtaját. Bent vegyük magunkhoz az evezőket és az elixíres hordót. Térjünk vissza a kastély elé, s induljunk el a jobbra vezető kis úton a Nimfa medencéjéhez. Innen moccanjunk is tovább balra, ahol egy méhkasra lelünk. Természetesen csenünk egy kis méhviaszt, de ennek viselni kell a következményeit is... Rohanás a Nimfa medencéjéhez, és ugrás! Sikeresen leráztuk a méheket, úgyhogy folytassuk az utunkat balra, egészen a keresztelkedésig, ahonnan induljunk északnak. Itt ismét találkozunk az öregasszonnyal, aki - természetesen egy drágakőért - némi tűzifát ad. Aki szeret csereberélni, az tegye. Innen folytassuk

**Erőttel bolocsuppensz a görög mitológia kellős közepébe, hobarangold az antik Görögországot, személyesen találkozol az olimposzi hősökkel, és mindezt valóságos környezetben, élő szereplőkkel körülvéve teheted!**

utunkat nyugatra a Grajá (Gracae) barlangjába. A három vénségnek összesen egy szeme van, és ezzel dobálóznak. Vegyük el tőlük, mire elkezdnek sopánkodni, s a szemükért cserébe felajánlanak egy íjat és egy bunkost. Válasszuk az utóbbit, majd folytassuk utunkat a megkezdett irányba, egészen az arénáig.

Menjünk be az arénába, s keljünk birokra a bajnokkal, de ne a bíró botját válasszuk, hanem az előbb szerzett - talán varázserejű - botot. Győzelmiünk nem lehet kétséges, s meg is kapjuk jutalmunkat: egy ólomdarabot... Menjünk vissza ismét a Grajákhöz, s játsszuk el ismét az előző trükköt, s így egy íra is szert tehetünk. Induljunk el ismét az aréna felé, de most haladjunk tovább keletre, s a Pelioni útkereszteződésben forduljunk északra. Kedves ismerősünkkel, a Kentaurral találkozunk, aki hajlandó megtanítani minket az íjjal bánni, de előbb hozzunk egy aranyalmát. Ha már erre járunk, a Pelioni kereszteződésnél, megemlítem, hogy a nagy kereszteződésekben (összesen három ilyen van) szekérállomások vannak, s a kóházban válthatunk jegyet valamelyik másik kereszteződésig. A kóházban egyébként van egy "félkarú rabló", amin drágakővel lehet játszani, s amíg nincs három kövünk, addig engedi a program, hogy nyerjünk. Induljunk el gyalog a Heszperidészi keresztút felé, de előbb nézzük meg a Medúzát, aki természetesen kővé dermeszt, de Hermész bácsi újjáéleszt bennünket, s egy csontocskát is ad. A piacon - mely éppen útba esik - vásároljunk egy palack bort, másra nincs szükség. A keresztúttól haladjunk nyugatra, s a tisztáson forduljunk jobbra. Itt egy almfára lelünk, melyről leszakítva az almát egy varázslókedvű isten jelenik meg, arannyá változtatja almánkat, s szabaddá teszi az utat észak felé. Így gyorsabban érünk vissza kedvenc Kentaurunk színe elé. Az aranyalma leadása után kedvünkre nyilazhatunk vaddisznóra, pingvinre, dinoszauruszra meg egyéb marhaságokra az erdőben...

No, de keressük fel ismét a Heszperidészi keresztutat, innen menjünk balra, majd fel, ahol Atlaszt találjuk, hátán egy hatalmas oszloppal. Mellette valami időtlen sárkány csüfolódik velünk - löjjük le! Néhány jól irányzott lövés, elpusztul a kis bitang, s Atlasztól kapunk egy aranyalmát jutalmul - de minek? Keressük meg ismét az almát, s induljunk el jobbra, az Olümposzra. Fent Hermész éppen az igazak álmát alussza. Nagyon óvatosan közelítsük meg a repülő sarút és csenjük el. Ha sikerült, menjünk vissza az almafa előtti tisztásra, s induljunk balra, ahol Pánnal találkozunk, akinek elromlott a pánsípja. Irány tovább balra, s a keresztelkedésben nézzünk le a partra, ahonnan az evezők és a csónak segítségével menjünk át a kis szigetre. Itt vegyük fel a földről a nádat és a zsineget, majd tegyük le a földre a nádat, kardunkkal vágjuk darabokra, majd a zsineggel kössük össze. A remekbe szabott pánsípot adjuk oda a Pánnak, aki varázserejével eltünteti a köveket a Héra



● Tudom, eddig te taszaltottad le felebarátaidat a mélybe. Fogadd el a szerepcserét...

palotájába vezető útról. Egyelőre hagyjuk Hérát, baltogjunk vissza a Heszperidészi keresztelkedéshez, s irány a tengerpart.

### A mesés Kréta szigetén

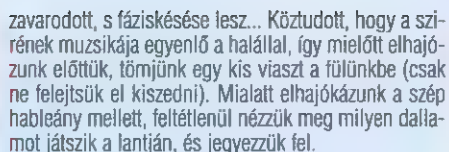
Ússzunk el a hajóig, ahol Minósz király fogad személyesen, s elvisz Kréta szigetére. A folyósóról verjük le a harci fejszéket, s tegyük el a nyelveiket. A kút mellett trónoló madárról szedjük le egy kis tollat, majd keressük fel Daidaloszt, s vizsgáljuk meg közelebbről szárnytervét. Csenjük el a gyertyát, majd keressük meg a nagy zárt ajtót, amely mögött a bikaviadal folyik. A bejutáshoz szükségünk van a Hérától hallott Ol kódra. Bent nem is bikaviadal, hanem bikaátugrás folyik - a technikát lessük el a fiatal lánytól, majd mi is próbálkozunk, amíg sikerül összehozni egy sikeres ugrást. A trónteremből tulajdonítsuk el a két vázát, majd a kertben Ariadnéól kérjünk egy kis segítséget (Help me please). Nehéz kitalálni, mit kaphatunk tőle... természetesen egy gombolyagot. Nyissunk be a kertből nyíló ajtón... ejnye, nagyon óvatlanok voltunk! Feldöntöttünk néhány gyertyalámpát, s így takaros kis tüzet okoztunk. Vegyük elő egyik vázánkat, s locsoljuk le a tüzet (hősünk ösztönösen az udvari forráshoz rohan). Természetesen lyukas az egyik, így csak a második fordulóra sikerül eloltani a tüzet. A maradék paraszat rakjuk el, majd keressük fel anyánkat - adjuk át neki a fejdíszet. Megható jelenet anya és fia közt - de erre most nincs idő! Keressük meg a teraszt, tegyük le a tollakat, a baltanyelveket, egy kis méhviaszt és a paraszat. s készítsünk ezekből egy szárnyat







Igen! Daidaloszt megejtőzve sikerül elhagynunk Kréta szigetét! Jussatok el valahogy a Mükénai-iszekerállomás közelében horgonyozó hajóhoz, amivel a szirénekhez fogunk utazni (bátor vállalkozás). Először is vegyük ki a száraz péksüteményt a hordbódi, s dobjunk egyet a sziklák felé, melyek mindig összezáródnak, ha hajó közeledik feléjük. Az árbocon pihenő madár utasán száll, s a szikla őt fogja lecsapni... most induljunk ki a nyílt tengerre, mivel a szikla kicsit me-



Ha végeztünk keressük fel Hádész birodalmát (a Küklópszól balra). Herkules induljunk jobbra, s a vívók egyik botját vegyük magunkhoz. Heraklészről felfelé sötéttség fogad, így gyűjtsek meg gyertyáinkat, s ereszkedjünk alá. A következő teremben Orpheuszt, a kiváló lantost találjuk, aki eljött az alvilágba, hogy Eurüdikét magával vigye. Túrelmentlenségünk lett áldozata. Kővé változott, mivel idő előtt megfordult, hogy láthassa asszonyát. Nekünk ez pont jól jön, szert tehetünk egy hárfára. A következő teremben Thészeuszt találjuk, aki képtelen felállni, sőt a mi segítségünk sem elég – fussunk vissza Herkuleshez, az ő ereje kell ide. Cserébe elárulja, hogy a Kerberoszt (Cerberus) ne támadjuk meg, inkább zeneszóval andalítsuk el. Fogadjuk meg a tanácsát, s a következő helyszínen kicsorgó háromfejű ebel lantszóval altassuk el. Az ezt követő teremben Hádész kincsét találjuk, egy drágakő-automatát, ami a megfelelő gomb megnyomására egy, azaz egy darab ékkövet gurít elénk. Ideje felkeresni Küklópsz bácsit is, s a kezébe nyomni a palack bort, hogy aludjon már egy kicsit, s ne féljessen, amíg mi elosonunk mögötte. Fussunk egyenesen az aranygyapjúhoz, amit persze nem olyan egyszerű megszerezni... előbb el kell altatni lantszóval egy csúnya sárkányt (használd a Szirénektől hallott dallamot!).

Ha megvan az aranygyapjú is (de minek), Irány Pallasz Athéné temploma, ahol annak idején a méhekkel hadakoztunk. Tegyük a templom elé a csontot, mire az égből ránkördörögnek, hogy nem vagyunk elég tiszták. Irány a medence, egy kiadós fürdőzés, sőt a fürdő után egy kis beszélgetés a Nimfával, aki egy sisakot ajándékoz nekünk. Így már betehetjük a lábunkat a templomba, ahol az első alakot kell választani a dombművőn, hogy láthassuk Athénét, s kapjunk tőle egy varázspajzsot. No, most már minden együtt van, hogy legyőzzük a Meduszt. Menjünk ki a rétre, vegyük kézbe a kardot és a pajzsot, nézzünk a pajzsba, majd induljunk jobbra. Hősrünk hátramenetben lekasabolja a Meduszt egykettőre, s nincs más hátra mint a fejét elvinni. Ehhez vegyük fel Hermész repülő saruit és az imént kapott varázssisakot, így hagyjuk el a hőstett színhelyét (ezek a lépések máig sem világosak). Keressük meg a szerpentint a piac előtt, és sarunkkal repüljünk el a szemközti szírtre, ahol valami csillog - az a valami egy zabla. Most keressük meg a zöld rétet, ahol a térkép szerint a Pegazusnak (Pegazus) kellene lennie - lássunk csodát, most ott is van (csak a Medusza legyőzése után). Rakjuk rá a zablát, majd vegyük kézbe a botunkat, s hegyezzük ki a kardunkkal. Az így nyert lándzsára helyezzük az ölmet, s máris remek fegyverünk van a Chimaera ellen. Pattanjunk fel hátsunkra, s órló vágiuk a Chimaerába lándzsánkat.



## Egyszer minden véget ér...

Végre elérkeztünk a játék befejezéséhez. Emlékezték még arra az útra, amit Pán nyitott meg? Most menjünk oda, Argosz (Argus), az ezerszemű kapuőr! altassuk el egy kis páncéljattal, Caeneus pedig a Medusa fejével haláthalanítjuk. Bent Hérával találkozunk, aki felajánlja: vagy elhagyjuk a palotát, vagy vállaljuk az igazi hősöknek kijáró veszélyeket annak fejében, hogy megtudjuk, ki is volt az apánk. Természetesen szembenézünk mindennel, így hát irány előre, a boltív. A teraszon összefutunk Minosz királlyal, aki ismét elvisz Krétára, de előbb játszatgat velünk egy picit a hajóján: vízbe veti a gyűrűjét, nekünk meg vissza kell hozni. Kellemes labirintusjáték kezdődik a cipák között, inkább megkönnyítsem a dolgokat: é, é, k, é, k, k, d, d, k. Itt egy sellővel találkozunk, aki a gyűrű mellett még egy koronával lep meg minket. Sikerünk kevés a győzelemhez: Minosz a hírhedt Labirintusba vet minket, s a Minotaurusz lesz utolsó kihívásunk. Na, aki szereti a labirintust, az kicsavaroghatja magát, aki nem, az inkább vezettesse magát egyből a bika elé Oracle segítségével. A Minotaurust a már ismert módon ugorjuk át, s ezután nincs más dolgunk mint beverni a pofáját (sajátos módon lehet legyőzni). A visszaútban segít Ariadné fonala, s most már tényleg nincs más hátra, mint Darth Va... ja nem, zeusztól meghallani: én vagyok a te apád!

**Koronczai Gáspár**





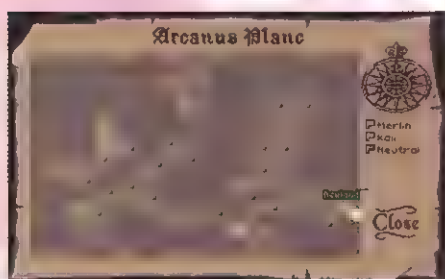
# A szimulációk és a szerepjátékok összeházasításából valami egészen fantasztikus dolog sült ki.

A MicroProse ezen az őszön hatalmas hajrába kezdett. Még alig vagyunk túl a Colonization izgalmain, már megérkezett a következő fantasztikus szimulációs program. S a hírek szerint a nagy sorozatnak még ezzel sincs vége, hiszen hamarosan megjelenik a Railroad Tycoon folytatása is.

A történet a fantázia világában játszódik, ahol jó és gonosz varázslók mérik össze erejüket egymással és az erdőkben, hegyeken élő szörnyekkel. A játék végcélja természetesen az, hogy valamelyik mágus legyőzze mindenkit, a világ egyedüli uralkodójává váljon. Ehhez persze először erős és gazdag városokat kell építeni, bátor hősokeket és jó katonákat kell kiképezni és egy csomó hatékony varázslatot kell felfedezni.

Kezds előtt beállíthatjuk a nehézséget, az ellenfelek számát, a terület méretét és a mágia fontosságát. Ezután válasszuk ki a legszimpatikusabb mágust. Ez a döntés alapvetően befolyásolja későbbi működésünket, hiszen minden varázsló más erővel szövetkezik, így más mágiaikat fog felfedezni és használni is. Végül a varázslót szolgáló népet válasszuk ki. Minden népnek vannak előnyei (jobb dolgoznak, kereskednek) és hátrányai (bizonyos épületeket nem tudnak felépíteni). Azt, hogy az egyes varázslók és népek mihez értenek, a jobb egérgomb lenyomásával tudhatjuk meg. Később a játék során a jobb egérgombra általában segítséget kapunk arról, amire rámutatunk.

A játék tulajdonképpen két világban folyik: a bolygó felszínén és a mélyben. A két szint között csak a kalandozásaink során talált néhány tornyon keresztül juthatunk át. A képernyő nagy részét a világ egy kinagyított részlete foglalja el. Felette a menüt, jobboldalt pedig a teljes térképet valamint a mozgásban soron következő katonáink képét látjuk. A játék menete a már megszokott: minden embe-



● A felszín térképe.

rünkkel mozgathatunk valamennyit, a városokban elintézhetünk néhány változtatást, majd a **Next Turn** gombbal mehetünk a következő körbe. Ekkor először ellenfeleink lépnek, majd ismét ránk kerül a sor. Hódításainkat egyetlen apró várossal s két egészen gyenge katonával kell elkezdenünk.

## KATONÁK IRÁNYÍTÁSA

Embereinket legegyszerűbben a numerikus billentyűzet gombjaival mozgathatjuk. Azt, hogy hányat léphetünk egy körben, a katonák típusa és tapasztalata határozza meg. Ha több katona is van egy négyzetben, ezeket együtt mozgathatjuk. Ilyenkor mindig azok lépnek, melyeknek a kép jobb szélén színes a képük. Mozgatás előtt tehát itt kell kijelölnünk ki menjen a csapattal, s ki maradjon a helyén. A lépések számát ekkor a leglassabb ember határozza meg.

embereinknek. A **Done** azt jelenti, hogy ebben a körben nem akarunk ezzel az emberrel többet lépni. A **Wait**-tel előbb a többi katona lépéseit intézhetjük el. A **Patrol** őrségbe állítja katonánkat. Ekkor nem kell minden körben újabb parancsot adnunk neki, s csak akkor lesz újra mozgatható, ha kiválasztjuk, s a kép jobb szélén a katonát jelképező kis alakra rábökünk. Végül a **Build** parancsot csak speciális egységeknél használhatjuk. A telepesek (**Settlers**) ekkor egy új várost alapítanak, ami egy ideig csak mint helyőrség üzemel, s csak **1000** lakos után

# MASTER



● Betelt a varázskönyv.

működnek a városoknál leírt funkciók. A mérnökökkel (**Engineers**) utakat építhetünk. Ekkor azt is ki kell jelölnünk, meddig akarjuk az utat megépíteni. A két pont között megjelenő kék vonal jelzi a leendő utat, jobboldalt pedig megtudjuk, hány napig tart az építkezés. Ha viszont a vonal piros, az út valamilyen akadályba ütközött, ezért valamilyen kerületet kell tennünk. A szellemekkel, melyeket varázsolni tudunk, egy különleges lehetőségünk is van. Ha egy már meghódí-



● Egy föld alatti város.

Ha menet közben embereink olyan négyzetbe érnek, ahol már egy ellenséges csapat, város vagy egy mágikus csomópont áll, megkezdődik a csata, melynek kimenetele a hasonló játékoktól eltérően már nem csak a véletlennek múlik.

A mozgáson túl a jobb alsó sarokban lévő gombokkal néhány parancsot is kiadhatunk

tott mágikus pontra visszük, s ott a **Meld** gombot megnyomjuk, a szellem a mágikus pont erejét hozzáadja mannatermelésünkhöz.

Ha a katonánk jobb szélén lévő kis képére a jobb egérgombbal bökünk rá, emberünk adatai jelennek meg. Felül a lépések száma, valamint a fenntartáshoz szükséges



arany és kenyér látható. Középen a katonai jellemzők sorakoznak. A **Melee** a közeli (kard), a **Range** pedig a távoli támadás (kő, nyíl, tűzgolyó), az **Armor** és a **Resist** pedig a védekezés erejét mutatja. A **Hits** az életerő. Életben maradt katonánk a csatákban elvesztett életerejét vándorlása közben egy idő után visszanyeri. Ezek alatt katonánk tapasztalati pontjai következnek (**EP**). Bizonyos határok elérésekor katonánk előrelép a ranglétrán, s ennek következtében képességei is javulnak. Tapasztalati pontokat nem csak háborúban, hanem egyszerű vándorlások során is lehet gyűjteni. Végül a lap legalján a vándorlások során szerzett plusz képességek jelennek meg (ezekről a jobb egérgombbal kapunk ismertetőt). A hősöknél a kis nyilakkal egy újabb lapot is kapunk, melyen mágikus felszerelésüket



### ● Eleinte három hős is elég.

meltünk-e a körök végén a kép szélén megjelenő összesítésből tudhatjuk meg.

Jobboldalt az **Enchantments** alatt a várost fejlesztő varázslatok, a **Units** alatt pedig az itt állomásozó katonák sorakoznak. A **Producing** alatt az éppen építendő épület, hajó



### ● Egy gazdag kereskedőváros.

építeni, s ennek hatására a népesség gyorsabban emelkedik. A **Trade Goods**-nál embereink eladható árukat termelnek, s így minden körben minden két kalapácsért egy aranyat kapunk.

Hősöket a városban nem tudunk kiképezni.

# OF MAGIC

(fegyver, pajzs és gyűrű) nézhetjük meg. Ha valamelyik katonánkra a továbbiakban már nincs szükségünk, őt a **Dismiss** gombbal szélnek ereszhetjük.

## VÁROSOK IRÁNYÍTÁSA

Ha egy városon nyomjuk meg a jobb egérgombot, a várost irányító képernyőhöz jutunk. A jobb felső sarkot a környék térképe foglalja el. Itt az 1/2 azt jelzi, hogy azt a négyzetet félig egy szomszédos város használja. Bal alul a város épületeit látjuk. Ha valamelyikre a jobb gombbal rábökünk, feladatáról kapunk segítséget. Bal felül a lakosok száma, zárójelben pedig a következő kör változása látszik. Ez alatt minden ezer lakosra egy figura jelenik meg. A sor elején állók az élelem megtermelésével foglalkoznak, középen a munkások állnak, s a sor végén pedig a lázadók következnek. Itt állíthatjuk be, hány farmer legyen a városban (akire rábökünk, az lesz az utolsó farmer).

Az emberek alatt az egy körben termelt értékek (kenyér, kalapács, arany és mágikus erő) látszanak. Ezeknél a sor elején a város fenntartásához szükséges dolgok látszanak majd kis szünet után a felesleg vagy szürkével a hiányzó kaja s arany jelenik meg. A kaja az emberek és a katonák fenntartásához kell. A felesleget a város nem raktározza, tehát minden kör után elvesz (ekkor cél-szerű a farmerekből munkásokat csinálnunk). Ha viszont kevés az élelem, valamelyik egységünk éhenhal. A kalapácsot a városban folyó építkezések használják fel. Az aranyra a hősök felfogadásához és zsoldjának kifizetéséhez, míg a mannára a a kutatások és varázslatok elvégzéséhez lesz szükségünk. A felesleges aranyat és mannákat kincstárunk fogja őrizni. Szerencsére a város által felhasznált aranyat, élelmet, mannákat más városok is megtermelhetik. Azt, hogy ezekből a dolgokból eleget ter-



### ● A káosz és a halál mágusa.

vagy kiképzés alatt álló emberek láthatók. Itt jelenik meg az is, hogy a következő valamennyi kör múlva készül el (**x Turns**). Ha valami elkészült, a következő feladatot a **Change** gombbal választhatjuk ki. Ekkor baloldalt az építhető épületek, jobboldalt pedig a hajók és emberek listája jelenik meg. Ha valamelyikre rábökünk, középen elolvashatjuk, hogy mire jó, milyen újabb bővítéssel tesz lehetővé, milyen sokáig tart az építkezés és mennyibe kerül a fenntartása. Mivel minden épület és katona fenntartása pénzbe kerül, eleinte a város és a kereskedelem növekedését segítő épületeket (magtár, kereskedőház, piac) érdemes megépíteni, s csak utána kell foglalkozni a hajózással, a háborúskodással, a mágiával és az iskolákkal. A listában egyébként két speciális választási lehetőségünk is van: A **Housing**-nál az emberek lakóházakat fognak

Ők bizonyos időnként némi pénz fejében önként felajánlják szolgálataikat, vagy kiszabadíthatjuk őket elhagyott várak, templomok romjai közül. Sőt ha tudományunk elég gyorsan fejlődik, egy idő után varázslattal is előállíthatunk újabb hősöket. Néha kereskedők is felbukkannak a környéken, s egy pajzsot, fegyvert, vagy mágikus tárgyat kínálnak fel eladásra.

## CSATA

A csatákat a stratégiai játékok szabályai szerint kell lejátszanunk. Kezdetben a két fél katonái felsorakoznak egymással szemben, majd felváltva lépnek. A soron következő katonát piros négyzet emeli ki. A csatatéren mozogva mindig a kurzor alakja jelzi, hogy az adott mezőn mit tehetünk. Ha ráállunk valakire, a jobb felső sarokban né-



mi információt kapunk róla, a jobb gombot lenyomva pedig a részletes adatokat olvashatjuk végig. A szárnyas csizmával mozgatni tudjuk embereinket. Ennek távolsága szintén az emberek képességeitől függ. A nyíl a távoli, míg a kard a szomszédos mezőn álló ellenfél megtámadását jelenti. Kardos összecsapásnál a mindkét ellenfél támadó és védőerejüktől függően veszít életerejéből. Távolsági támadásnál a védekező nem tud visszavágni.

Alul a kép két szélén az ellenséges felek mágusainak az egész területre szóló varázslatait látjuk (ha a csata során használtuk őket). A középső gombokkal pedig további parancsokat adhatunk katonáinknak. A **Spell**-el mágusunk vagy valamelyik hősünk végezhet el varázslatot. A **Wait** és a **Done** hatása ugyanaz, mint a térképen való mozgásnál. Az **Auto**-t lenyomva a gép automatikusan lejátssza a csatát (vissza az **Auto** ismételt lenyomásával jutunk). Az **Info** megmutatja, hogy egy mágikus csomópontnál milyen varázslatok teszik ártalmatlanná

hozzá. Bizonyos varázslatok csak egy körig, például csak a csatában érvényesek, mások felfedezések. Ezek fenntartása azonban folyamatosan fogyasztja mannakészletünket.

Az új varázslatokat szorgos kutatómunkával kell felfedeznünk. Amikor egy felfedezés megszületik egy lapról választhatjuk ki a következő feladatot. Itt a nevek mellett a kutatáshoz szükséges idő látszik (**Cost**).

**Seregek (Armies):** A kép közepén az összes katonánk, szélén pedig hőseink látszanak. Ha valamelyikre rámutatunk, alul a térképen láthatjuk, merre jár, mellette pedig, hogy milyen varázslatok hatnak rá. Az **Items** gombbal a hősök kiegészítő fegyvereit, pajzsait és gyűrűit fuvarozhatjuk a kincstár és embereink között.

**Városok (Cities):** A városok neve mellett a bennük élő faj, a lakosság létszáma, a befolyt arany, az építés alatt álló épület és a befejezésig hátralévő idő látszik. Alul a térképen a városok helyét és a rajtuk lévő varázslatokat látjuk.

sok milyen épületeket építenek és a katonákat termelnek.

**Plane:** Ezzel a gombbal válthatunk a felszíni és a föld alatti világ képe között.

## VARÁZSLATOK

A játékban annyi új mágiát fedezhetünk fel, hogy ezzel még a legvérmesebb szerepjátékosok is elégedettek lehetnek. A varázslatokat hat nagyobb csoportra oszthatjuk.



● Amikor 3 ember többet ér 50 zombinál.

Az egyik csoportot csak csatákban használhatjuk, míg egy másikkal különböző szellemeket, hősöket, katonákat idézhetünk meg (ezek abban a városban jelennek meg, ahol az idéző kör (**Summoning Circle**) található. A többi mágia a városok és a katonák fejlesztését, illetve az ellenség gyengítését szolgálja. A varázslatok egy része azonnal hat, míg a többi elvégzéséhez mágusunknak bizonyos időre van szüksége. Ezen felül természetesen minden varázslat felémészt egy adagot mannakészletünkből.

A múlt hónapban csupa jót írtam a Colonization-ról. Ez a program viszont nekem sokkal jobban tetszik, így most keresgélhetem a kiváló jelzőket. A grafika gyönyörű. Bár a csatákban a mozgás kicsit lassú, a kis figurák aprólékos gonddal vannak megrajzolva, s minden varázslat más és más formában csap le a harcosokra. A játék menete a MicroProse-től megszokott magas szintet hozza. A szerepjáték elemek pedig annyi újdonságot és érdekességet hoztak a játékba, hogy azt hónapokig sem lehet abbahagyni.

Temesvári Tibor



● Futószalagon gyártják a sámánokat.



● Őt már nehéz lesz legyőzni.



● A kereskedő egy új szerszámot hozott.

a mi varázslatainkat. Végül a **Flee** segítségével visszavonulást fújhatunk. Ebben az esetben előfordulhat, hogy némelyik katonánkat menekülés közben elveszítjük.

## A MENÜPONTOK

**Varázslatok (Spells):** Itt a már felfedezett varázslatokat végezhetjük el. A név mellett két fontos adatot látunk: A figurák azt jelzik, hány kör múlva lesz kész a varázslat, az MP pedig, hogy hány manna szükséges

A MASTERS OF MAGIC AZ EDDIGI JÁTÉKOK KÖZÜL LEGINKÁBB A CIVILIZATION-RA EMLÉKEZTET. ITT IS VÁROSKAT KELL ÉPÍTENÜNK, ÚJ DOLGOKAT KELL FELFEDEZNI, ELLENSÉGES NÉPEKET KELL LEGYŐZNI. S HOGY VALAMI ÚJDONSÁG IS LEGYEN BENNE, A MEGSZOKOTT DOLGOKAT SZEREPIJÁTÉK ELEMekkel BŐVÍTETTÉK.

**Mágia (Magic):** Ezen a képen oszthatjuk el az egy körben termelt mágikus erőt a manánk növelése, a kutatás és mágikus képességeink fejlesztése között. Minél többet áldozunk kutatásra, annál gyorsabban jönnek a felfedezések. Mágikus képességünk a varázslatba adható manna mennyiségét, azaz a varázslat erejét határozza meg. S eközben persze termelni kell a manná, hiszen ez szükséges a varázslatok elvégzéséhez és fenntartásához. Az **Alchemy** gombbal aranyból csinálhatunk némi veszteséggel manná és fordítva.

Felül a szürke köveken ellenfeleink arca jelenik meg, ha már találkozunk velük korábban. Ilyenkor a kép alatt lévő szó a kapcsolat barátságosságára utal. Ha valamelyik arca rábökünk, felvesszük a kapcsolatot a mágussal. Ekkor békét köthetünk, hadat üzenhetünk, ultimátumot intézhetünk ellenfelünkhöz, illetve varázslatokat cserélhetünk.

**Info:** Az itt felsorolt dolgokat különböző funkciógombokkal is elérhetjük:

**F1:** Az egyes területek minőségéről kapunk infót.

**F2:** A már felfedezett (bejárt) területek térképe. A számfüllel válthatunk a két világ között.

**F3:** A felfedezett varázslatok listája

**F4-F5:** A játék állása.

**F6:** Az utolsó körben történt események

**F7:** Az adó változtatása. Minden ezer farmer és munkás ennyi aranyat fizet. Minél magasabb az adó, annál több lesz a lázadók, melyek szamát templomok építésével tudjuk csökkenteni.

**F8:** A gép dönti el, hogy az egyes váro-

576 ÉRTÉKELŐ

MASTERS OF MAGIC

MIKROPROSE

grafika

hang/zene

kezelhetőség

kihívás

összhatás

75%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 14MB VIDEO: VGA CPU: 286 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



# KARÁCSONYI AKCIÓ!

NOVEMBER 10-TŐL DECEMBER 24-IG!

# EZ

## A MI KARÁCSONYI AJÁNDÉKUNK!

SEGA MEGADRIVE	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
CHESTER CHEETAH 2	8900	6500
MICRO MACHINES	8900	8000
NHL HOCKEY '94	7900	6000
SONIC 3	9900	8000
FIFA SOCCER	7900	6000
NBA JAM	9900	6000
PETE SAMPRAS TENNIS	8900	6000

SUPER NINTENDO	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
JURASSIC PARK	9900	8500
ADDAMS FAMILY 2	5500	4500
NBA JAM	9900	7500
PILOT WINGS	6900	5000
ZOO	7900	6500
PUSH OVER	5500	4500
MORTAL KOMBAT	9900	6000
OUT TO LUNCH	9900	7000
TROLLS	7900	6000

C64 LEMEZ	RÉGI ÁR	AKCIÓS ÁR
BLUES BROTHERS	999	700
DYNASTY WARS	999	600
SUBURBAN COMMANDO	799	700
DALEK ATTACK	799	700
ELVIRA 2	999	700
LETHAL WEAPON	799	500
TROLLS	899	600
LEMMINGS	1999	1700
KIDS PACK	999	700
(Postman Pat, Popeye 2, Sootys Sweer, Woombles, Dracula, Super Ted)		
POPEYE COLLECTION	999	700
(Popeye 1-2-3)		
POSTMAN PAT COLLECTION	999	700
(Postman Pat 1-2-3)		

### COMMODORE JOYSTICKOK



**FREEWHEEL**  
3999.-



**LOGIPAD**  
2999.-



**SPEEDMOUSE**  
2999.-



**SUPERCHARGER**  
1499.-



**DELTA RAY**  
1999.-



**FOOTPEDAL**  
2999.-

### PC JOYSTICKOK



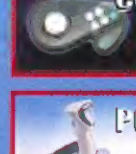
**EDGE II**  
2999.-



**FX 2000**  
2999.-



**FLIGHT MAX**  
5999.-



**COMMAND CONTROLL**  
3999.-  
+BLAKE STONE játék



**G-FORCE**  
7999.-



**PC OPTIX**  
5999.-



**PC PROPAD**  
2999.-

## SZUPER ÚJDONSÁG

**CSAK SZIMULÁTOR RAJONGÓKNAK!**

EGY KÁBEL, AMI LEHETŐVÉ TESZI MINDEN AMIGA TULAJDONOSNAK,  
HOGY ANALÓG JOYSTICKOT CSATLAKOZTASSANAK A GÉPÜKHÖZ.

Ára mindössze:

**999.-**

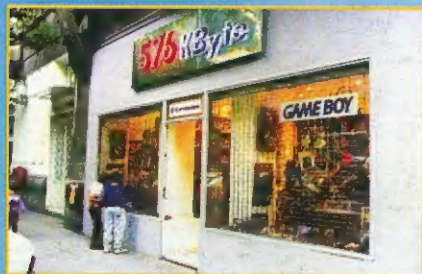




# 576 KByte shop

**HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!**

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL.: 112-6415**



**7621 PÉCS,  
KIRÁLY UTCA 24.  
TEL.: (72)-313-863**



**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL.: (96)-322-151**



## TOVÁBBI BOLTJAINK

**MISKOLC,  
Hunyadi u. 8.**

**SZOMBATHELY,  
Szent Márton u. 33.**

**NYÍREGYHÁZA,  
Kossuth u. 38.**

**SZEGED,  
Csongrádi sgt. 33.**

**KAPOSVÁR,  
Szondi u. 18.**

**BÉKÉSCSABA,  
Jókai u. 6.**

# minden

**AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL**